100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

Hep patron! Un "rikart" sinon rien!

EXTREME G
Le jeu le plus speed sur N64

PLUS! ZE CD TUROK

HERCULE
LE MEILLEUR DE DISNEY SUR PLAYSTATION

Exclusif! Burning Rangers, par les créateurs de Nights et Sonic

DIDDY KONG RACING
La "Kart" secrète de Nintendo

EXTREME G

RESIDENT EVIL 2

GOLDENEYE

N° 69 OCTOBRE 1997. 33 F. BELGIQUE 241 FR. SUISSE 9,50 FS. ESPAGNE 1650 PTAS. MAROC 82 DH. ITALIE 10000 L. CANADA 6,75 $. ISSN 1162-8669

UN NUMÉRO QUI A DU GOÛT!!!

NUMÉRO 69

OCTOBRE 97

T 6745 - 69 - 33,00 F

FIGHTING FORCE

REJOIGNEZ LES 4 MEMBRES DE LA FIGHTING FORCE
ET DÉCOUVREZ LA NOUVELLE DIMENSION DES JEUX DE COMBATS
DANS UN UNIVERS ENTIÈREMENT 3D.

UN JEU D'ARCADE ET DE COMBATS UNIQUE : CHAQUE MEMBRE DISPOSE DE PLUS DE 40 COUPS ET MOUVEMENTS ET PEUVENT UTILISER DE NOMBREUSES ARMES. DÉTRUISEZ TOUT CE QUI VOUS ENTOURE ET COLLECTIONNEZ ARMES ET BONUS : POUBELLES, CANETTES, COUTEAUX, MITRAILLETTES, LASERS, LANCES-ROQUETTES... AFFRONTEZ UNE HORDE D'ENNEMIS SANGUINAIRES ET LES 6 PUISSANTS BOSS AVANT LA CONFRONTATION FINALE AVEC L'INFAME DR ZENG. EXPLOREZ 25 NIVEAUX D'ACTION ET NETTOYEZ TOUT SUR VOTRE PASSAGE, SEUL OU À DEUX SUR LE MÊME ÉCRAN.

EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!

PlayStation PC CD

FIGHTING FORCE © et TM 1997 Core Design Limited. © & ℗ Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.
PlayStation et Playstation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

CORE EIDOS INTERACTIVE

PETER'S PLANE

POUR SAUVER LA PLANÈTE, ILS DESCENDENT DANS LA RUE!

SOMMAIRE

8 TROMBINO
Le phénomène des "boys & girls' bands", vous connaissez? Non? Alors foncez en page 8!

12 JAPON
Kagotani San s'est encore défoncé pour vous trouver les premières photos de Diddy Kong Racing (N64) ainsi que des tonnes de nouveautés made in Japan.

54 ANIMÉ+
Les sorties mangas et autres animés du mois.

64 NEWS
Spy, véritable paparazzo du jeu vidéo, dévoile les photos et les news les plus crues du milieu.

72 WORK IN PROGRESS
MDK est le nouveau jeu de David Perry, le créateur de Earthworm Jim. Première images sur Playstation.
A découvrir: Pandemonium 2, de retour de l'enfer.

76 PREVIEWS
Hercule, Resident Evil 2, G-Police ou autres Final Fantasy VII...

96 TESTS
Après une superbe récolte au mois de septembre, le cru s'annonce encore une fois formidable. A apprécier et consommer sans aucune modération.

154 TIPS
Switch de la Huchmekskuz vous prie de bien vouloir passer au salon. Ses tips vous y attendent.

164 ARCADE
La rubrique est de retour pour le plaisir des parents et du club du troisième âge de Gossy-en-Josas (36).

166 KILLER
Independence Day... vous avez aimé? Ze aussi!

170 COURRIER
Bomboy, ministre du courrier et ambassadeur intergalactique des trolls, vous propose ses réformes. Votez pour lui!

178 P'TITES ANNONCES
Petite prise S-Vidéo cherche entrée audio pour vivre de concert.

La Nintendo 64 frappe très fort avec cette adaptation du dernier James Bond, GoldenEye.

P.96
Croc serait-il à la Playstation ce que Mario est à la Nintendo 64? Réponse dans ce numéro...

UNE BELLE BANDE DE TESTS

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 (Playstation)	123
BULK SLASH (Saturn)	150
COOLBOARDERS 2 (Playstation)	112
CROC (Playstation)	96
DRAGON BALL FINAL BOUT (Playstation)	108
DRAGON FORCE (Saturn)	118
DUKE NUKEM 3D (Saturn)	100
EXTREME G (Nintendo 64)	102
GOLDENEYE (Nintendo 64)	132
GRADIUS (Playstation)	130
KICK OFF 97 (Playstation)	147
L'ODYSSÉE D'ABE (Playstation)	114
LOST WORLD (Playstation)	128
MOTORACER (Playstation)	142
MULTIRACING CHAMPIONSHIP (Nintendo 64)	124
NAMCO MUSEUM VOL. 5 (Playstation)	144
NASCAR 98 (Playstation)	140
NUCLEAR STRIKE (Playstation)	120
OGRE BATTLE (Playstation)	148
RAPID RACER (Playstation)	136
RECIPROHEAT 5000 (Playstation)	126
ROSCO McQUEEN (Playstation)	106
SLAYERS ROYAL (Saturn)	117
TETRISPHERE (Nintendo 64)	146
VIRUS (Playstation)	138
XEVIOUS 3D/G+ (Playstation)	99

REMERCIEMENTS
ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY. Merci aussi à Metatools pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 2 et KPT 3, ainsi qu'aux éditeurs Fractal Design et Macromedia. Tous trop cool...

COPYRIGHT COUVERTURE : © WALT DISNEY 1997

Ce numéro 69 de Consoles + comporte un CD audio

SOMMAIRE

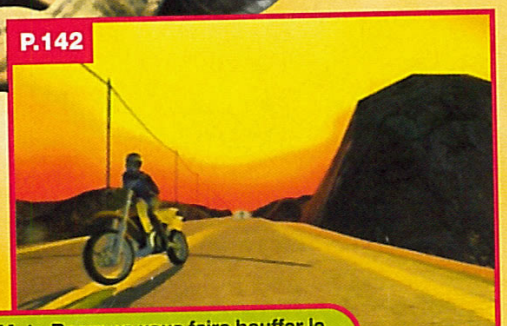
OverBlood 2, une suite très attendue sur Playstation.

P.114

L'odyssée d'Abe (PS) est le premier volet d'une série de cinq épisodes. Attention chef-d'œuvre!

P.12

En avant-première, Burning Rangers (Saturn), le nouveau jeu des créateurs de Sonic et de Nights.



P.142

Moto Racer va vous faire bouffer le bitume comme jamais! Bon appétit!

Resident Evil 2 comme vous ne l'avez encore jamais vu!

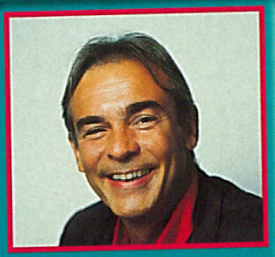
DEUX POUR LE PRIX D'UNE!

• Vous voulez des TIPS? No problemo, téléphonez-nous LE MERCREDI APRÈS-MIDI (pigé?) de 14 heures à 18 heures au 01-41-86-16-72.

• Vous êtes bloqué depuis des lustres dans un RPG en japonais, ou même en anglais... Panda se chargera de vous répondre le VENDREDI APRÈS-MIDI ET SEULEMENT CE JOUR-LÀ (pas le jeudi!) de 14 heures à 18 heures au 01-41-86-16-46.

Soyez sympa, ne téléphonez pas en dehors des horaires indiqués. On dirait pas comme ça – c'est vrai, quand on voit la tête de Spy, on peut se poser la question! –, mais on bosse! Merci d'avance de votre compréhension...

EDITO



Le marché du jeu vidéo se porte de mieux en mieux, c'est tout cool! La Playstation fête ses 20 millions d'exemplaires vendus à travers le monde et, en France, le cap du million devrait être franchi prochainement. Tu le crois, ça? En revanche, on regrette que la Saturn n'ait pas réussi à décoller en Europe. Il est évident que cet échec relatif est dû à quelques erreurs stratégiques et non à la qualité de la machine ou de sa ludothèque! Ainsi va la vie, Sega devra faire mieux la prochaine fois. Heureusement, les jeux de fin d'année sur cette console sont de très bonne qualité, et c'est l'essentiel.

La Nintendo 64 arrive (enfin!) en force, et tous les ingrédients du succès sont réunis: une machine très performante, un prix agressif, un triomphe aux États-Unis qui devrait attirer tous les grands éditeurs, et surtout les jeux de M. Miyamoto! Après Mario 64 et Mario Kart, le prochain Zelda a l'air fantastique et je ne suis pas le seul à l'attendre avec impatience. Que demander de plus?

Alain Huyghues-Lacour

PS: De nombreux lecteurs se sont demandé pourquoi le nouveau DBZ ne figurait pas dans le Consoles+ du mois dernier alors qu'il était en accroche de couverture. C'est ma faute. Nous devions le recevoir à temps pour le tester. Il a été retardé et, dans la précipitation du bouclage, j'ai oublié de rectifier le tir. Désolé pour la bavure!

Turok gratuit qui ne peut-être vendu séparement.

MISERIEZ-VOUS SUR LUI
POUR SAUVER UN PEUPLE?

CD Consoles : ★★★★★★
PlayStation Magazine : ★★★★★★

Consoles + : 97%
Player One : 95%

Playmag : 18/20
Crazy Games : 9/10

Oddworld Inhabitants, L'Odyssée d'Abe ™ & © Oddworld Inhabitants Publié et distribué par GT Interactive Software - PlayStation et logo PlayStation sont les propriétés de Sony Computer Entertainment Inc.

MC2 ADVERTISING

ET POURTANT,
IL EST LEUR SEUL ESPOIR

ODDWORLD
L'ODYSSÉE D'ABE

CROIS EN MOI

*2,23 F/mn.

GT INTERACTIVE

PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

ODDWORLD INHABITANTS

EN EXCLUSIVITÉ MONDIALE, CONSOLES+ A CHOISI POUR VOUS LES FUTURS "GROUPES" QUI

SPÉCIAL BOYS AND GIRLS

SUCCES : MODE D'EMPLOI

SI VOUS SURFEZ SUR LES ONDES DES RADIOS MINABLES TELLES QUE **NRJ**, **S**KYROCK OU **F**UN **R**ADIO, VOUS SAVEZ CERTAINEMENT QUE LES BANDS DE BOYS ET DE GIRLS SONT TRÈS À LA MODE. **O**N PREND TROIS MECS (BELLES GUEULES, RASÉS DE FRAIS ET SI POSSIBLE TATOUÉS) OU QUATRE GONZESSES (SILICONÉES, DÉCOLORÉES ET BIEN GAULÉES), ON FAIT TOURNER DEUX ACCORDS DE SYNTHÉ SUR UN RYTHME BINAIRE, ON CRÉE UNE CHORÉGRAPHIE EN 2 MINUTES (GÉNÉRALEMENT LE TEMPS QU'IL A FALLU POUR ÉCRIRE LES PAROLES DE LA CHANSON), ON PASSE LE TOUT EN PLAYBACK QUE L'ON FILME AVEC UN CAMÉSCOPE DE SALON SUR UN FOND BLANC, ET LE TOUR EST JOUÉ. **V**OUS AVEZ UN TUBE QUI SE VEND À DES MILLIONS D'EXEMPLAIRES. **J**'EN PROFITE D'AILLEURS POUR GLISSER UN PETIT DICTON: ON NE DIT PAS "**G**ARÇONS EXCITÉS", MAIS "**B**OYS **B**AND".

2Bit3 en compagnie de leur producteur, Frans Kaiser.

Le premier groupe, 2Bit3, nous vient de Neuilly, en région parisienne. Charles-Henri, Jules-Edouard et Switch sont amis depuis leur plus tendre enfance, quand ils usaient leur fond de culottes Lacoste (Pantashop pour Switch) sur les bancs de la maternelle Henri-IV . Plus tard, quand ils ont dû reprendre la boîte à papa (le garage Chez Marcel pour Switch), les difficultés ont commencé pour eux: terminé les parties de polo ou de bridge (grattage de Morpion pour Switch). C'est de là que leur vient leur indignation et leur rage. Esprit rebelle que l'on retrouve dans les paroles de leur chanson 220 Révolt. Découvrons-les un peu mieux.

NOM: Charles-Henri, divorcé.
SEXE: masculin.
YEUX : noirs.
TAILLE: 1,76 m pour 59 kilos.
GROUPE PRÉFÉRÉ: les Musclés (en live).
COULEUR PRÉFÉRÉE: le jaune canari.
STYLE DE FILLES: je les aime toutes.
AUTEUR PRÉFÉRÉ: Paul-Loup Sulitzer.

Bonjour mes amis. Ça va? Sympa votre chemise (NDLR, il parle à notre photographe). Bon, je me présente: je m'appelle Charles-Henri. Je suis né à Neuilly et j'ai suivi des études supérieures au cours privé Saint-Sulpice. Champion d'Europe de polo à l'âge de 17 ans, marié à 19. J'ai plein d'argent sur mon compte. Je n'ai qu'un défaut: je suis sincère. Quand une fille me plaît, je lui dis. Dans le groupe, c'est moi qui choisis les boissons: de la Kro pour tout le monde. Pas de jaloux!

NOM : Jules-Edouard, célibataire.
SEXE : masculin.
YEUX: marrons.
TAILLE: 1,80 m pour 81 kilos.
GROUPE PRÉFÉRÉ: Puscule.
COULEUR PRÉFÉRÉE: celle de l'argent.
STYLE DE FILLES: blondes, forte poitrine.
AUTEUR PRÉFÉRÉ: Kant (je déconne!).

Bonjour à toutes mes fans, je vous embrasse toutes (NDLR: 99% du public de 2Bit3 sont des filles de moins de 16 ans). Dans le groupe, je m'occupe des maquilleuses. Il faut qu'elles soient blondes de préférence. C'est très important, car les brunes comptent pour des prunes et les prunes ça fout la coulante. Je suis très superstitieux et je ne porte que des caleçons Dim (en promo chez Monoprix du 15 au 18 novembre). Voilà, le message est passé.

NOM: Switch, célibataire.
SEXE: énorme (ha! ha! ha!).
YEUX: deux (ho! ho! ho!).
TAILLE: 1,84 m pour 69 kilos.
GROUPE PRÉFÉRÉ: les Game Boys.
COULEUR PRÉFÉRÉE: la couleur des Twix.
STYLE DE FILLES: Fille? Qu'est-ce c'est?
AUTEUR PRÉFÉRÉ: 1,30 m

C'est moi qui écris les paroles des chansons. En fait, c'est chanmaille. Je m'inspire de ce qui se passe dans ma vie de tous les jours. L'autre jour, par exemple, je vais chercher un Twix au distrib, eh bien, il était tout bousillé. Alors j'me suis vénère, j'ai foutu un coup de pompe à la machine, j'suis rentré à la zom et j'ai écrit une chanson. Voilà. C'est quand j'suis vénère que j'écris le mieux. Trop grave. T'as pas 10 balles?

DEVRAIENT FAIRE UN CARTON CHEZ LES AUTISTES ET LES MALENTENDANTS DANS LES SEMAINES À VENIR.

BAND LES 2BIT3 ET LES FOUFS POWER

NOM: Gia.
SEXE: féminin.
YEUX: noirs.
TAILLE: 1,62 m pour 46 kilos.
GROUPE PRÉFÉRÉ: Tsing Tao Beer.
COULEUR PRÉFÉRÉE: le jaune.
STYLE DE MECS: grands, ronds et poilus.
AUTEUR PRÉFÉRÉ: Mihn Duc Tchang.

Goazimas les hommes. Je m'appelle Gia, et je suis toute nouvelle dans le groupe. Avant, le groupe ne se composait que d'une seule personne, Anne-So. Elle chantait en solo. On l'appelait Anne-Solo. Depuis que je suis arrivée, tout a changé, car nous sommes deux. A deux, on forme un vrai groupe bien soudé. Puis est arrivée MPi, on est trois donc. Maintenant, on peut crier notre haine à la société: kaïïïïï!

Le Panda accompagne ses protégées en toutes circonstances. Quand elles sont endormies, il sort avec son garde du corps, le célèbre Cheuboa, à la recherche de nouveaux talents dans les bars de la capitale.

Toutes nos excuses

Pour des raisons de contrat d'exclusivité, il nous été impossible de faire les portraits de Anne-So et de MPi. La somme d'argent nécessaire dépassait tout entendement. Désolés.

Les Foufs Power sont toujours accompagnées de leur boss, Panda. Les pauvres!

Après les 2Bit3, **voici les Foufs Power,** un groupe formé de trois ravissantes jeunes femmes. Elles sont originaires de Palavas-les-Flots, dans le Sud de la France. Une région qui connaît nombre de difficultés, notamment lors des grandes migrations des mois de juillet et d'août. Chaque été, les trois jeunes femmes se retrouvent sur les plages bondées, mais néanmoins ensoleillées, afin de donner forme à leur révolte. Leurs chansons tournent autour de quelques thèmes principaux: le sable qui colle sur la peau fraîchement enduite d'huile solaire, les coups de soleil sur les fesses et les épaules, les garçons qui, comme chaque année, sont moches, et surtout la permission de minuit. Leur dernier tube, I mean of pencil, est une synthèse de toutes les injustices en France. Une sévère critique qui fait trembler l'Elysée.

Présentation du groupe...

Chez les 2Bit3, le naturel est de rigueur.

"Quand on est garde du corps, on n'a pas le temps de sourire, nous déclare Cheuboa. "T'as raison, poursuit Switch. C'est grave chanmaille comme djob. Si tu rigoles, tu t'fais marave la teuté."

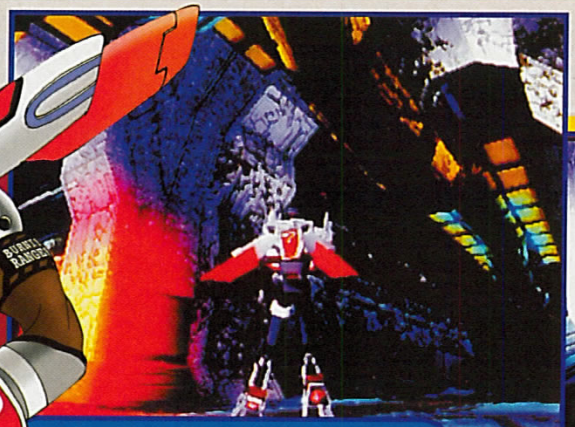
Young & Rubicam France 97

VISION À 360°

75% des jeux en 3D intégrale.

NINTENDO®64

VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.



Quel chemin prendre? Sur la gauche, il semble que ça chauffe!

Une langue de feu se dirige vers vous! Evitez-la, sinon...

Burning Ra

On attendait un nouveau Sonic 3D de la part de la Sonic Team, et tout le monde a été surpris: voilà que les pères de Sonic et de Night nous pondent un jeu d'action 3D!

Avec Burning Rangers, la Sonic Team se lance dans le créneau des jeux en 3D libre. Depuis pas mal de temps, les trois fondateurs voulaient se diversifier, souhaitant sortir du carcan des Sonic et autres Night. Leur leader, Naka, rêve la nuit de jeux d'action, de shoots, de voitures... Alors que Sega a sorti un Sonic Jam et s'apprête à en commercialiser un nouveau sous forme de course, la décision a été prise d'explorer de nouveaux horizons. Ainsi est né Burning Rangers, un vieux projet de Naka. Le jeu est entièrement en 3D.

Remarquons qu'en la matière, la Saturn apporte progressivement – trop tard? – la preuve de ses capacités. Vous dirigez une équipe d'intervention qui doit sauver les victimes de catastrophes naturelles ou d'accidents majeurs. Votre équipe se compose de cinq solides gaillards. Outre l'aspect action 3D, l'aventure est au rendez-vous, avec un scénario bien construit agrémenté de scènes cinématiques. Le point fort du jeu réside pour le moment dans sa vitesse. Les personnages filent à toute allure dans des décors 3D, et peuvent réaliser de multiples actions – et notamment voler! Une option Auto-Jump vous propulse automatiquement dans les airs à chaque relief accidenté. Le système de navigation a été spécialement étudié pour permettre le meilleur repérage, tant dans les niveaux que sur la carte du niveau. Autre point fort du jeu tient à l'ambiance: la gestion de la stéréo assure une qualité sonore irréprochable, et les effets spéciaux (la lueur du feu qui se reflète sur les décors...) sont très réalistes. Notez également que le jeu est entièrement compatible avec le pad analogique... Ils ont pensé à tout, les bougres! Quoi qu'encore au premier stade de développement, Burning Rangers surprend déjà son monde. Un bon vieux Sonic 3D aurait eu tous les atouts pour rafler la mise à Noël, et lancer un titre original est méritoire. Un risque calculé?

DES SUPER-POMPIERS

Les cinq personnages dessinés qui illustrent cette page sont les membres de l'unité Burning Rangers au grand complet! Le design des personnage a été réalisé par des grands de l'animation, à qui l'on doit, entres autres, Evangelion, Slam Dunk, X, Rayearth...

Par moments, la vitesse du jeu est tout simplement inouïe!

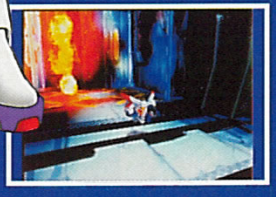
SATURN

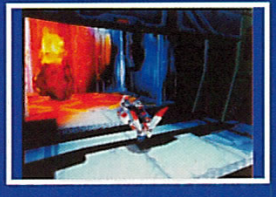
● Sega — Fin 97

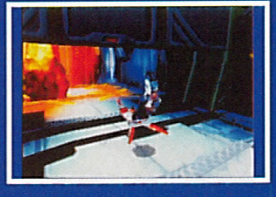
Cette explosion est tout simplement superbe.

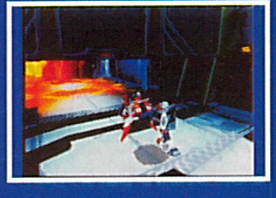
ngers

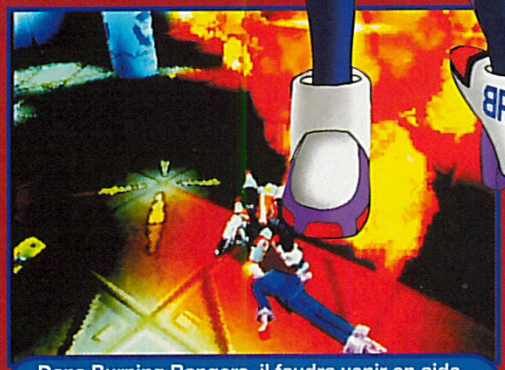
DYNAMIQUES SÉQUENCES CINÉMATIQUES





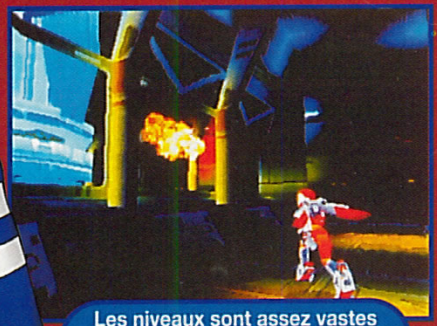






Dans Burning Rangers, il faudra venir en aide aux civils en péril!

Le feu semble vivant et lancer des attaques sur vous!



Les niveaux sont assez vastes et il faudra fouiller les moindres recoins.

Au fond, un ennemi énorme vous barre le passage.

Vous pouvez voler et réaliser de multiples figures dans les airs.

Durant le jeu, il n'est pas rare de croiser ses coéquipiers.

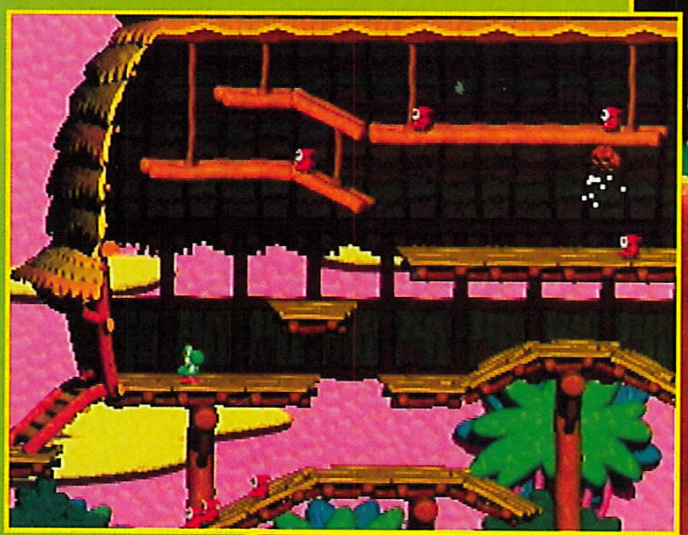
Yoshi Island 64

Yoshi Island 64 est le projet de Nintendo le plus avancé après Zelda 64. Miyamoto a apparemment établi un classement stratégique. Il est vrai que Yoshi Island avait provoqué des émeutes lors de sa sortie.

Habile mélange d'effets 3D dans un jeu 2D, Yoshi Island prouve que la 64 bits de Nintendo est aussi à l'aise avec les polygones que les sprites et autres scrollings multi-directionnels. L'ensemble des éléments du jeu a été travaillé en 3D puis converti en 2D, mais, par moments, on retrouvera des décors dans le plus pur style dessin animé, comme cela avait été le cas dans le premier épisode. Les nouveaux niveaux sont encore plus beaux et semblent bien plus longs. Nintendo annonce du reste des effets encore jamais vus, sur lesquels le géant japonais veut encore garder le secret. Mais on sait déjà que le morphing sera de la fête, avec des étirements de sprites, des transformations. Miyamoto veut retrouver l'essence des premiers Mario: vous pouvez donc vous attendre à tourner en rond dans les niveaux pour trouver des salles secrètes remplies de bonus! Le maître a aussi promis de nous faire découvrir avec ce Yoshi Island 64 la large panoplie des effets 2D de la console. On a hâte de voir ça! Quand Mario a été créé pour introduire le genre des plates-formes 3D, Yoshi paraît devoir révolutionner le même genre mais en 2D. En fin d'année, il y a fort à parier que les joueurs japonais vont encore faire la queue..

NINTENDO 64

Nintendo/Novembre

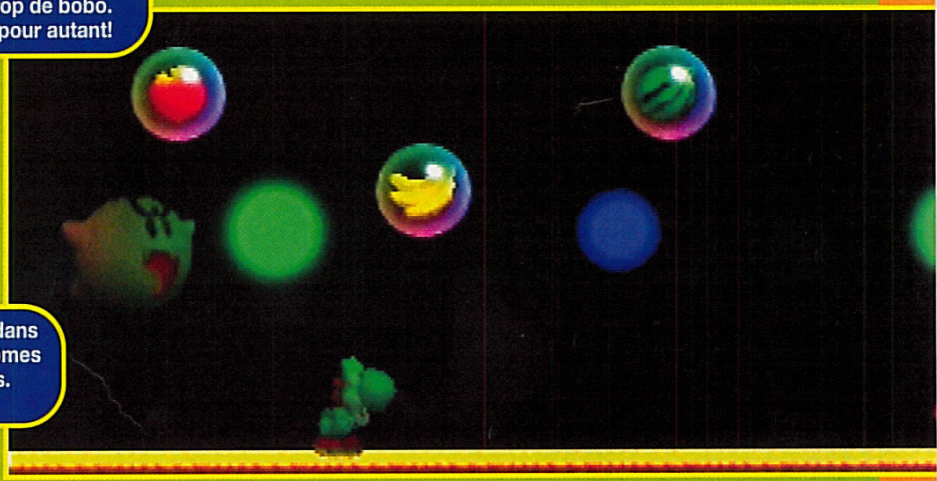


On peut avoir une vue d'ensemble du niveau pour mieux se rendre compte de sa situation.

Le fond est entièrement animé, et sur plusieurs plans, selon Nintendo! Un vrai spectacle en perspective.

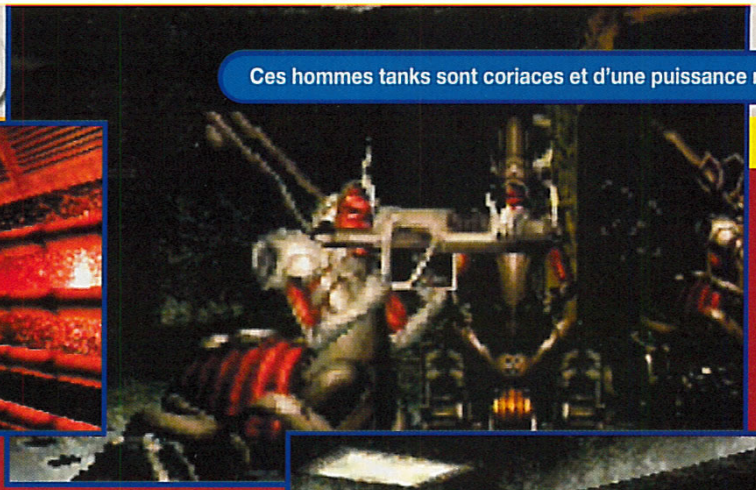
Ces étranges créatures vous aideront à franchir ce ravin sans trop de bobo. Ne loupez pas la marche pour autant!

Derrière une esthétiique enfantine se cache en réalité un monstre de programmation!



Les bonus volent dans les airs et les fantômes sont menaçants. Brrrrrrr !

Voici un exemple de déformation d'un sprite de très grande taille.

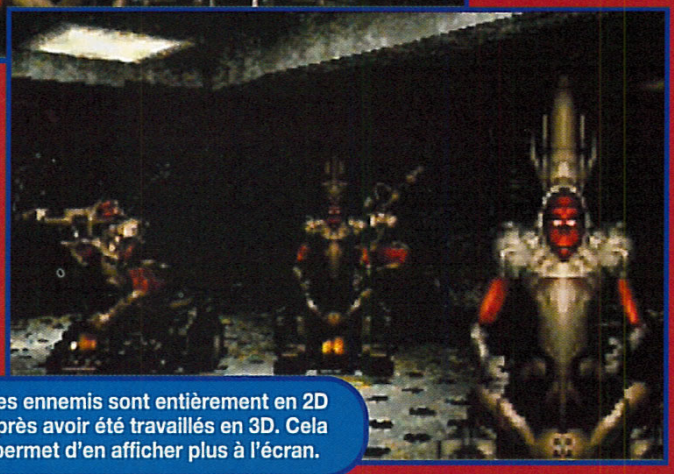


Ces hommes tanks sont coriaces et d'une puissance redoutable.

Il se pourrait que le jeu intègre aussi des scènes en extérieur.

Baroque

Présenté lors du dernier Tokyo Game Show '97 Spring, le projet a bien avancé. Votre humble serviteur, qui en avait rendu compte en son temps, est donc en mesure de vous en dire davantage.



Les ennemis sont entièrement en 2D après avoir été travaillés en 3D. Cela permet d'en afficher plus à l'écran.

Produit de la jeune équipe de Sting, ce RPG en 3D est annoncé sur Saturn pour la fin de l'année. Dans un univers baroque (d'où le titre) qui mêle joyeusement le Portugal du XVIIe siècle et la Renaissance européenne, le jeu baigne dans l'horreur – monstres à l'appui. Ce que l'on peut de prime abord prendre pour un clone de Doom (3D, dédales...) est en réalité un véritable jeu d'aventure, avec ses quêtes et ses énigmes.

Si l'ossature du jeu est composée d'une intrigue principale, vous aurez aussi la joie de remplir un tas de missions connexes, assez diversifiées, dans les lieux par lesquels vous passerez. Afin de renforcer l'intérêt, la disposition des niveaux change à chaque nouvelle partie. Ce qui veut dire qu'un ami ne fera pas du tout le même parcours quevous. De même, si vous mourez, la partie suivante sera différente. Comme dans OverBlood, il serait aussi question de pouvoir jouer avec plusieurs personnages en même temps afin de débloquer des passages inaccessibles à un héros seul. Vous vous déplacez librement dans l'espace 3D et une foule d'événements adviennent, que vous soyez présent ou non. On ne sait pas encore ce qu'il en sera de la fin du jeu: multifin? Les différents ennemis et personnages ont été réalisés en 3D puis retravaillés en 2D pour une qualité de rendu maximale et une meilleure fluidité d'animation. Bien entendu, la recherche des items sera votre pain quotidien si vous voulez enrichir votre personnalité, et il faudra le plus souvent établir une tactique différente suivant le type d'ennemi.

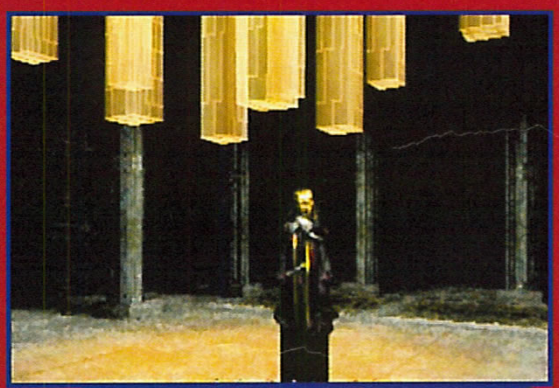
LE BESTIAIRE

Vous trouverez une foule de créatures assez curieuses mais toujours très agressives. Pas de dialogue possible!

SATURN

● Sting/ Fin d'année

Au détour des rencontres, les dialogues vous apporteront de précieuses informations.



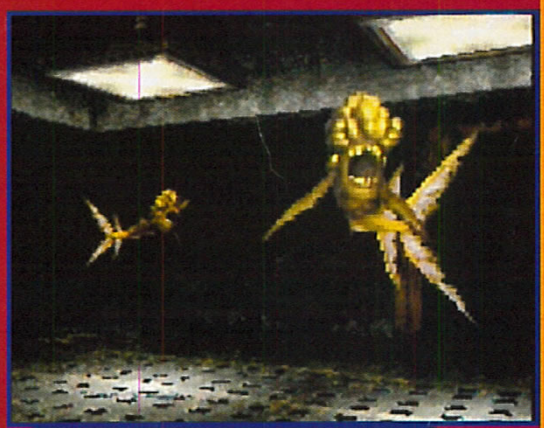
Le maître de ces lieux possède une puissance démoniaque.

L'ambiance glauque a été particulièrement bien soignée.

SOMBRE, TRÈS SOMBRE...

Baroque propose un monde des plus noirs. A croire que les auteurs sont tombés dans "Alien" quand ils étaient petits!

La structure des niveaux change à chaque nouvelle partie.



Ce monstre nage dans les airs et veut vous manger la cervelle.

Top Gear Rally

Assez discret, jusqu'à présent, sur le développement de Top Gear Rally, Kemco vient de rompre le silence en accordant un "prétest" exclusif à votre serviteur.

NINTENDO 64

● Kemco/Novembre

Alors que Multi Racing Championship vient de sortir, et que Seta annonce le report de Rev Limit pour mars prochain, Kemco lance un pavé dans la mare assez tranquille des jeux de course automobile 3D sur Nintendo 64 et place la barre très haut. Son Top Gear Rally pourrait bien, à la lumière de ce prétest, dégoûter les possesseurs de 32 bits!

Le principe est classique. Vous devez terminer la saison de rallye, au début composée de deux circuits, en remportant assez de points pour disputer la suivante. Comme en F1, à chaque place correspond un certain nombre de points. La tâche accomplie, la nouvelle saison commence avec un circuit supplémentaire et deux nouvelles voitures. Le principe rappelle un peu Rage Racer.

Les tracés sont assez déserts au début, mais s'étoffent par la suite. Le rythme devient, lui aussi, de plus en plus rapide. Graphiquement, Top Gear Rally commence correctement pour devenir progressivement superbe. Certes, les bas-côtés de certains circuits sont assez pauvres, mais ils retranscrivent fidèlement les contrées choisies (collines de Grèce, Amazonie...). Le jeu intègre tout un tas de modes désormais habituels, dont le mode Entraînement, qui vous permet de courir sur tous les circuits en choisissant les conditions climatiques de votre goût (soleil, nuit, neige, brouillard, pluie).

Le game-play est certainement le point fort de ce jeu, et égale celui de Sega Rally – la facilité de pilotage en plus grâce au joystick analogique.

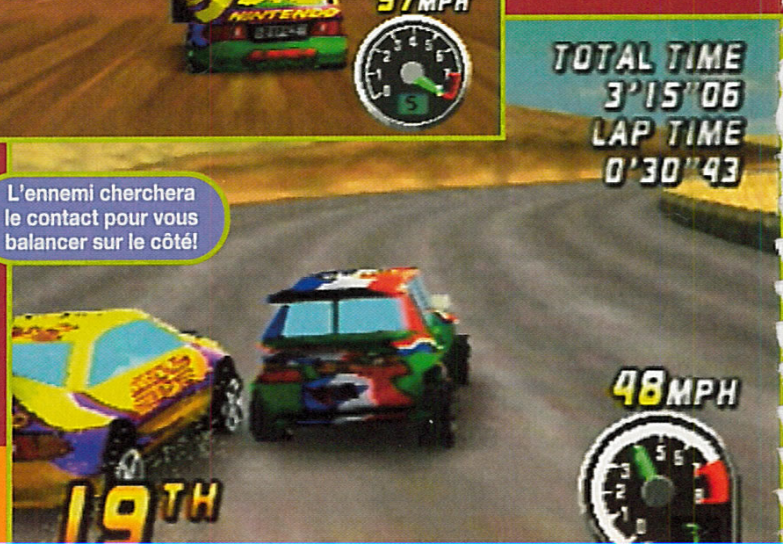
Un temps d'adaptation sera nécessaire, mais la performance est à saluer. Les bruitages sont très réussis, et vous vous y croirez facilement.

On peut configurer entièrement sa voiture, ce qui aura son importance en raison des tracés très "techniques" et du relief traître de la route. Les tonneaux, les gamelles et les crashs vont pleuvoir! Vous êtes prévenu! Bien entendu, plus votre voiture encaissera des chocs, et plus votre châssis se détériorera. Tout naturellement, votre tenue de route s'en ressentira! Comme d'habitude, la N64 gère une foule de paramètres physiques: pluie, brouillard, lumière, poussière, aquaplaning...

Le soir, la ville brille de toutes ses lumières!

Le circuit de la jungle est proche de Sega Rally Championship.

La plupart des voitures sont des Ford – le constructeur est le sponsor du jeu.



L'ennemi cherchera le contact pour vous balancer sur le côté!

A grande vitesse, vous connaîtrez de grosses frayeurs!

Le rétroviseur permet de voir les menaces arriver de loin.

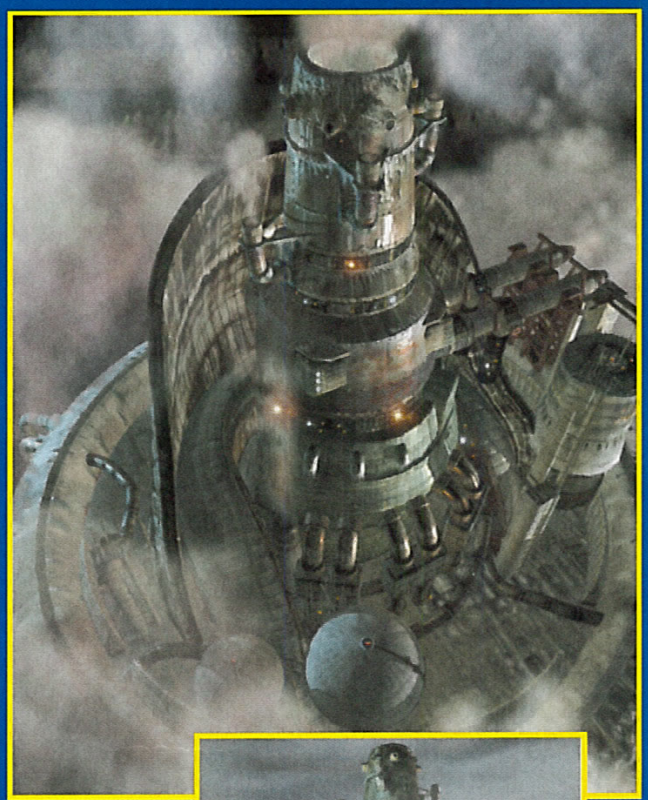
Personnalisez votre voiture pour épater vos amis!

Le rendu est fantastique... Les ennemis sont parfois lents et passifs, mais d'autres sont du type retors! Ils balaient la largeur de la route pour vous empêcher de passer ou vous ferment carrément la porte! Et il n'est pas rare de se retrouver à trois ou quatre de front! Vous pourrez, bien sûr, jouer à deux. Le jeu est alors plus lent, et il vaut mieux sélectionner la vue extérieure pour gagner en vitesse. Le rétroviseur, disponible en actionnant le bouton C Gauche (mode 1P), n'apparaît alors plus, dommage... En mode 1 joueur, vous disposez de trois vues: extérieure, intérieure avec rétro, intérieure classique. A noter que la marche arrière est de la partie, et elle vous tirera d'affaire dans les situations délicates. Enfin, on peut personnaliser sa voiture en la repeignant à ses couleurs. Cette fois, la Nintendo tient la course automobile qui lui faisait tant défaut. Avec un game-play excellent couplé à des graphismes superbes, Top Gear Rally en fera pleurer plus d'un...

Il faudra faire attention aux lampes sur le côté qui sont autant d'obstacles!

OverBlood 2

Ce premier volet d'OverBlood avait remporté un certain succès, Riverhillsoft revient donc naturellement à la charge avec un deuxième épisode plus abouti!



PLAYSTATION

● **Riverhillsoft/1998**

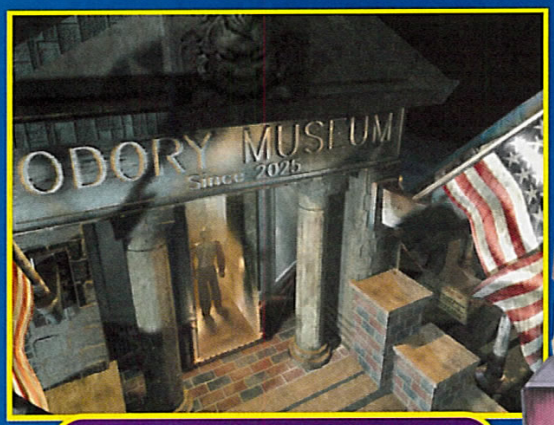
Issu du projet "Doctor Houser" (3DO), OverBlood 2 voit le jour sur Playstation. Ce nouvel épisode se veut bien plus abouti que son prédécesseur: un mode huit fois plus vaste, des personnages totalement originaux et une réalisation mieux finie.

Un pilote de course automobile, Akano Browny, ne rêve que de devenir champion de la mégalopole de East Edge. A peine débarqué à l'aéroport de la ville, un meurtre est commis sous ses yeux. Il se précipite pour tenter de sauver la victime. Avant de décéder, le mourant lui confie une capsule que convoite Hayano Industry, un trust tout-puissant...

Le jeu est toujours en 3D avec, par moments, des scènes en images de synthèse de très bonne qualité. On ne sait pas encore si le jeu conservera le système permettant de gérer plusieurs personnages en même temps. En revanche, Riverhillsoft met l'accent sur un nouveau concept: le WAS "World Active Superviser system". Ce procédé devrait littéralement plonger le joueur dans l'ambiance grâce à des graphismes détaillés et fins mais aussi des sons stéréo très étudiés. L'espace serait toujours en 3D, avec la mise au point d'un programme maison capable d'afficher des polygones géants, tout en utilisant un minimum de mémoire et avec moins de tremblements.

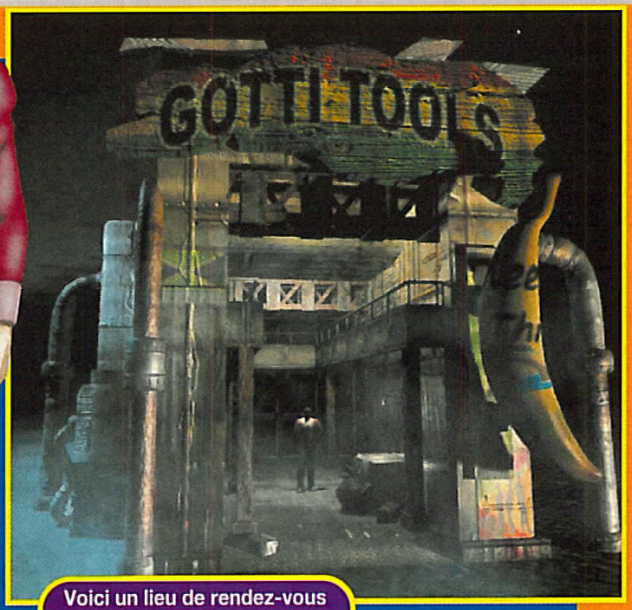
Autrefois confinée dans des sous-sols, l'aventure se déroule désormais au grand jour. Vous voyagerez d'un point de la ville à l'autre, mais aussi dans les bâtiments. Bref, de longues heures de jeu en perspective.

Cette pagode est le siège du puissant groupe Hayano Industry. Il faudra vous y faufiler.



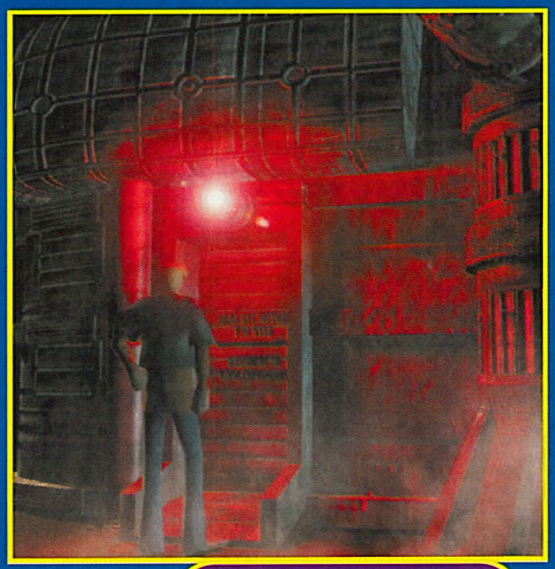
Les designers se sont donné beaucoup de mal pour que OverBlood 2 soit un succès.

BECTER CURTIS



Voici un lieu de rendez-vous malfamé. Prudence donc...

Bonne nouvelle, on pourra se déplacer à bord de véhicules... Flambant neufs, en plus!



Le Figaro est un bar où vous récolterez informations ou coups de poing dans la gueule.

CHRIS RAINBECKER

Cet engin bizarre permet d'analyser tous les objets ramassés.

Plus loin dans le jeu, vous voyagerez en dehors de la ville.

Riverhillsoft étudie à fond l'ambiance de son titre pour captiver le joueur.

Final Furlong

Les Japonais sont épris de courses hippiques et cette passion gagne le domaine des jeux vidéo. Fini le ski et le jet-ski, Namco s'essaie au dada.

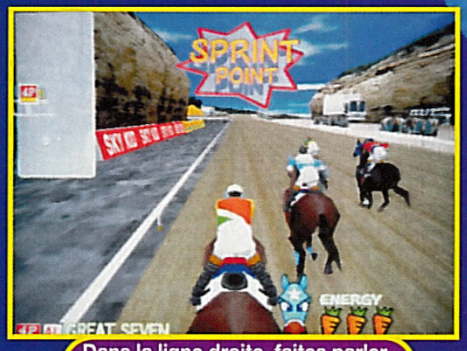
ARCADE

Namco/Septembre

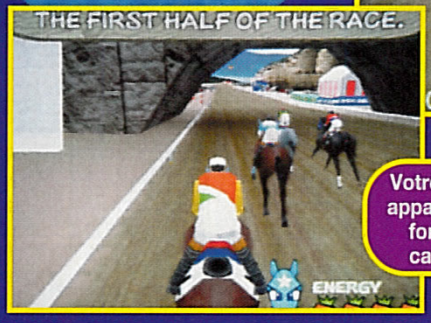
Final Furlong est un jeu qui vous invite à participer à une course de chevaux dans une compétition réaliste et entièrement en 3D. La plupart des paramètres physiques ont été intégrés. On a le choix entre 6 chevaux. Chacun est caractérisé par une aptitude particulière et un "niveau de difficulté". Les circuits sont de difficulté progressive. Au nombre de quatre, ils sont disséminés sur une île imaginaire. La plus grosse innovation du jeu tient au meuble d'arcade. Quatre joueurs s'affrontent sur un même circuit, chevauchant chacun une petite monture dans le plus pur style SD ("Small Dimension"). On transmet l'ordre de vitesse en secouant violemment le petit manège par la poignée qui correspond aux brides de l'animal. Le rythme de basculement de la monture imprimé par le joueur conditionne l'effort du cheval. Mais attention, il faut bien connaître sa monture afin de gérer au mieux sa forme. Si vous le surmenez, il s'épuisera et vous vous retrouverez planté en plein milieu de la piste! Une partie ne dure pas très longtemps mais constitue une très bonne détente en salle, pour les fans d'hippisme comme pour les autres. C'est évidemment le type même de jeu qui ne peut pas être converti sur console. Plus un manège qu'un jeu vidéo, c'est une sorte de retour aux sources pour l'éditeur qui était, à ses débuts, un fabricant d'attractions...

vous êtes au maximum de la vitesse de votre cheval, qui n'en peut plus!

Dans les boxes de départ, la tension monte !



Dans la ligne droite, faites parler la puissance de votre monture.



Votre vitesse apparaît sous forme de carottes.

Votre cheval est sur le point de lâcher! Ralentissez donc!

War Gods

LE COMBAT DES DIEUX A COMMENCÉ !

Violent ! **Sanglant !** **Effroyable !**

NINTENDO64 | PC CD | PlayStation | MIDWAY | GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
http://www.gtinteractive.com

GT Interactive Software et Midway sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.

magic design 97 / 01 46 36 64 42

*2,23 F/min

Virtual Hiryu No Ken Twin

飛龍の拳ツイン

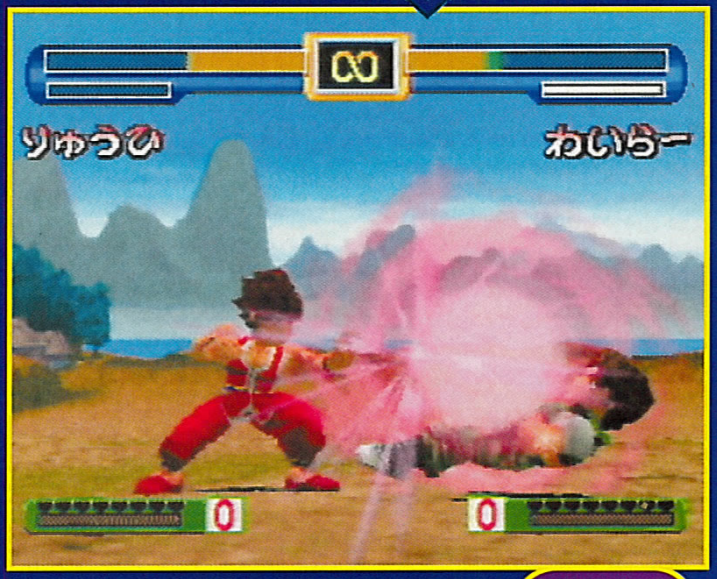
En mal de jeux de combat 3D, la N64 souffre de l'absence de grosse licence d'arcade. Seule solution pour Nintendo: réaliser des titres originaux...

Si les 32 bits tournent à plein régime en matière de baston, chez Nintendo, c'est à la limite du chômage technique. Seuls deux projets sont en chantier alors qu'on en compte dix par mois sur Playstation ou Saturn.

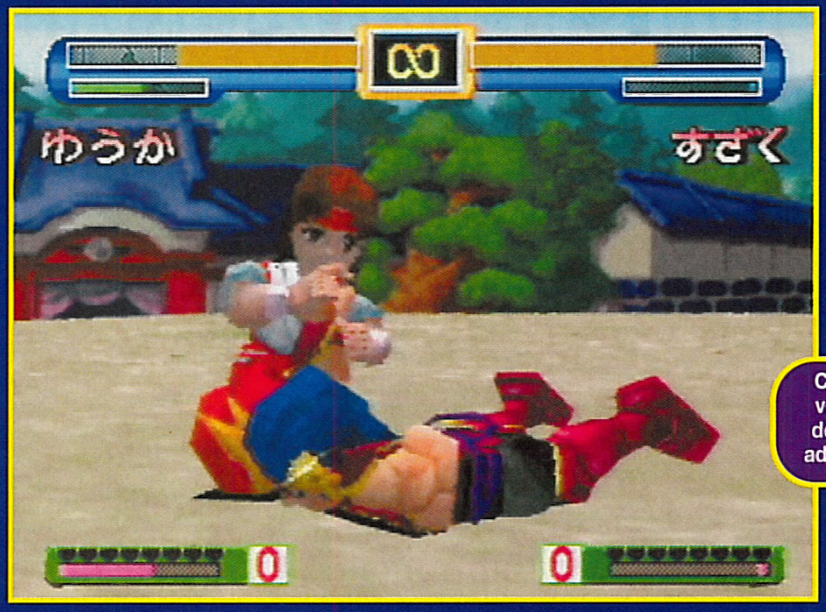
NINTENDO 64

● Culture Brain/Aut. 97

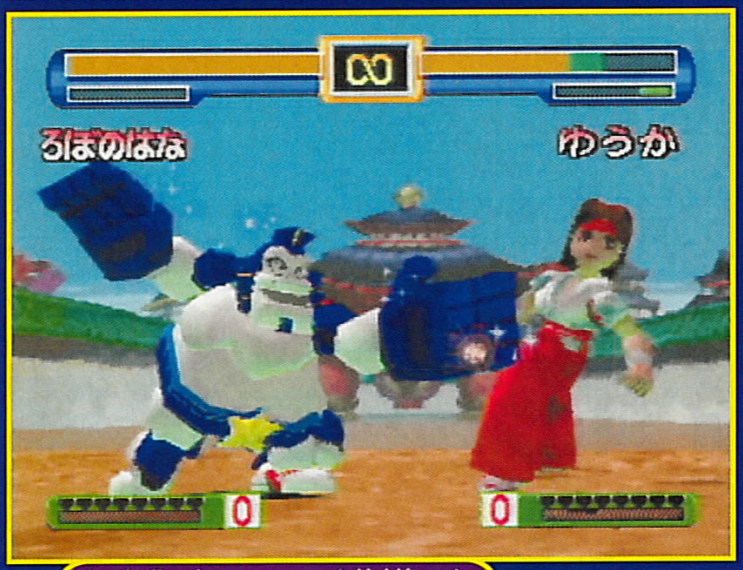
Et la bataille est importante vu le succès que rencontre ce type de jeu auprès des joueurs. Face au Dual Heroes de Hudson, qui n'en finit pas d'être retardé, Culture Brain s'accroche à son intention première: sortir un jeu de combat 3D pour la 64 bits de Nintendo dès la fin de l'année. A cette fin, l'éditeur nous ressort sa saga maison, qui a déjà frappé en arcade, sur Game Boy, Super Famicom et, enfin, plus récemment sur Playstation. A première vue, le jeu ne devrait pas être très différent de la version PS. Toutefois, si l'on y regarde d'un peu plus près, on découvre un mode SD et une modélisation bien plus complexe. En fait, la mention "Twin" fait référence à la présence dans la même cartouche de la version PS et du jeu en SD. C'est un peu comme avoir VF2 et VF Kids sur un même CD-Rom. Les décors, quant à eux, se présentent toujours sous forme de scrollings de fond. La gestion du joystick analogique est de mise, même si son utilisation ici semble peu adaptée. Quoi qu'il en soit, on devrait pouvoir utiliser la croix de direction classique. Ce titre de Culture Brain, attendu par de nombreux joueurs, devrait tenir ses promesses...
En attendant, Capcom pourrait bien finir par clarifier sa stratégie concernant la N64. D'autres éditeurs versés dans la baston ne manqueraient pas de lui emboîter le pas. Vous serez bien sûr les premiers prévenus!



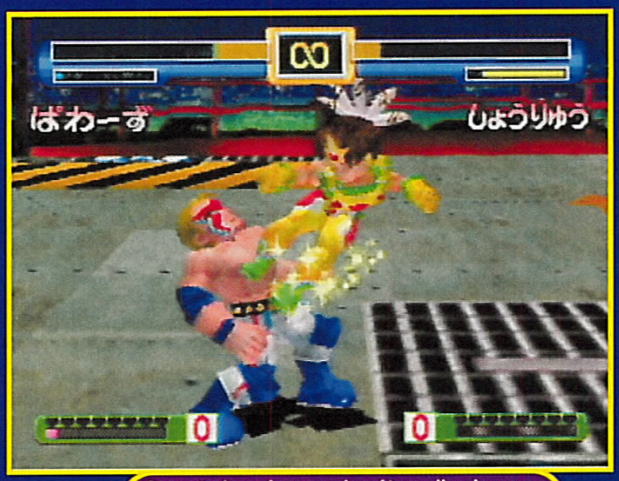
La version SD relève du même concept sue le VF Kids de Sega.



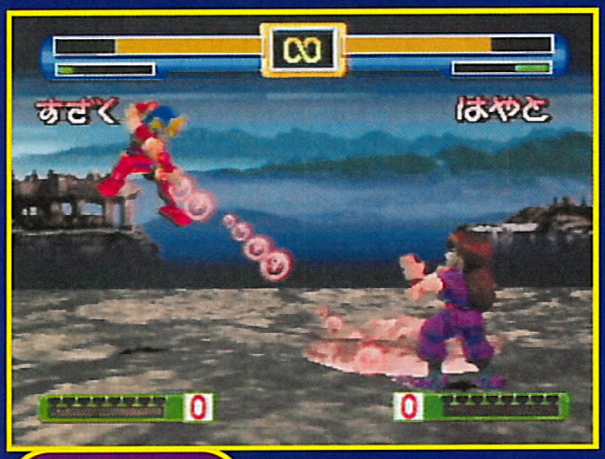
Cela devient un véritable plaisir de travailler son adversaire au sol!



Les baffes de ce sumo sont décidément redoutables! A qui le tour?



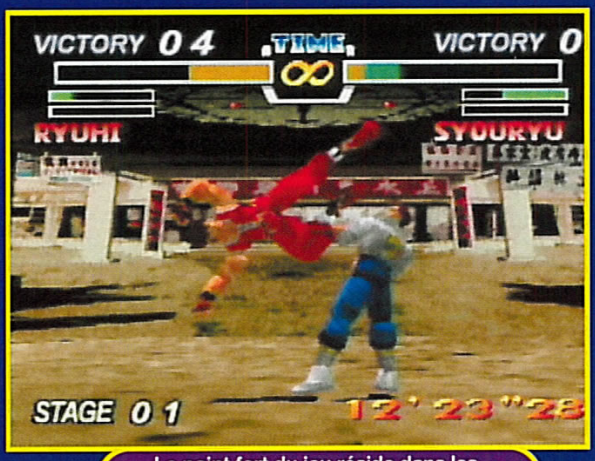
On note la présence des éternelles jauges de puissance en bas d'écran.



On devrait pouvoir régler l'angle de la caméra à sa guise.

Les décors ne sont pas en 3D et c'est bien dommage.

Dans cette version de travail, les jauges sont encore assez rudimentaires.



Le point fort du jeu réside dans les Combos, rapides et faciles à réaliser.

Vous pouvez combiner 2 armes et 2 objets spéciaux lors des combats.

Le bord de mer est animé d'une façon incroyable! On s'y croirait!

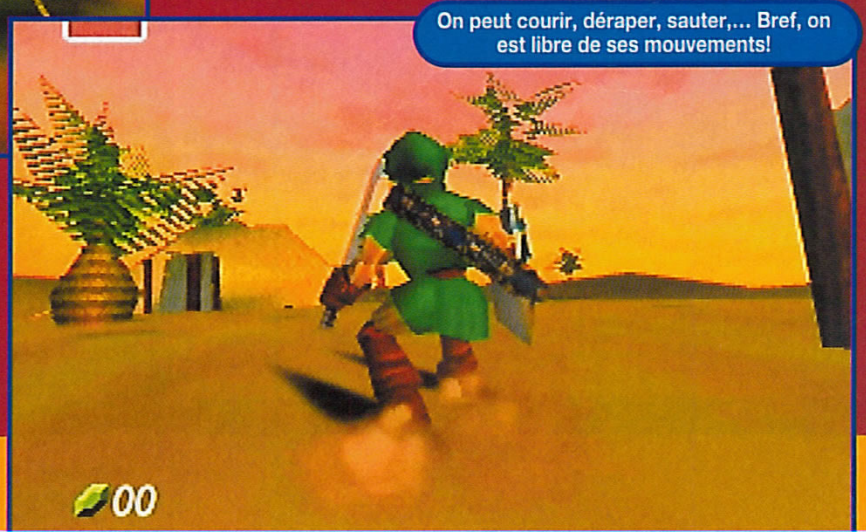
Vous pourrez chevaucher un cheval dans ce nouvel épisode de Zelda.

Zelda 64

Chose promise, chose due! Votre serviteur vous livre ici les toutes dernières photos de Zelda 64! Ce jeu se prépare, choyé par l'ensemble des équipes de Nintendo. Miyamoto ne tolérera aucune bavure!

Absentes de l'épisode sur Super Nintendo, les phases de plates-formes prennent une certaine importance dans ce volet 64 bits. Comme dans Super Mario 64, il faudra choisir judicieusement son angle de vue et sauter avec précision, car la chute signifiera souvent votre perte. De nouveaux mouvements ont été ajoutés, comme les glissades et les retournements, afin d'offrir encore plus de possibilités au joueur. Alors que Super Mario 64 présentait des niveaux bien délimités dans l'espace, il semble que Zelda propose un monde entièrement ouvert, comme c'était déjà le cas sur Super Nintendo: vous pouvez voyager d'une extrémité à l'autre de la carte. Il faudra être vigilant car un grand nombre d'objets et de bonus seront disséminés dans le décor. J'en connais déjà qui vont remuer les moindres pierres! Les rencontres avec les boss prendront, par moments, l'allure d'un véritable jeu de combat 3D. La majeure partie du temps, vous voyagerez seul, mais il vous arrivera d'entraîner, le temps d'une sous-quête, un compagnon.
Ce dernier vous aidera parfois dans les batailles, et, d'autres fois, il faudra le protéger. Et ce n'est pas tout: Link pourra chevaucher un cheval durant le jeu! Miyamoto a dû se plier aux exigences commerciales de sa société pour offrir une version cartouche apte à booster les ventes de la machine en fin d'année. Le jeu est annoncé sur une cartouche de 256 Mb sans changement de prix (400 à 450 F)! Zelda 64 sera présenté lors du prochain Shoshinkai et sera à n'en pas douter "la" vedette du show à moins que d'ici là, Nintendo et ses développeurs tiers nous aient concocté quelques surprises!

Votre bouclier vous protégera dans bien des cas. Ne l'oubliez pas!



On peut courir, déraper, sauter,... Bref, on est libre de ses mouvements!

NINTENDO 64

● Nintendo/Décembre

La dimension plates-formes a pris une certaine importance. Attention aux nerfs!

Ne lâchez surtout pas, car la chute risque d'être fatale!

Cet endroit est sinistre.

La panoplie des mouvements de Link a été élargie avec une animation très fluide.

Ce monstre n'est pas très accueillant. Ami ou ennemi?

Sautez sur cette plate-forme pour y récupérer un objet brillant.

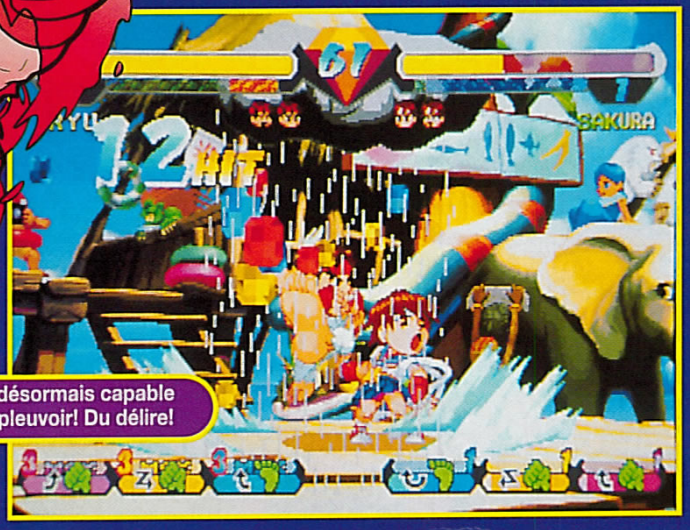
On peut apprendre des super coups pour les utiliser contre les boss.

Pocket Fighter

Après Sega et Takara, Capcom se met aussi à la mode SD. Ce qui est souvent la meilleure façon de recycler un programme ou de faire patienter les fans.

Pocket Fighter réunit les meilleurs combattants de Street Fighter Zero 2, Vampire, War Zard ou Street Fighter III. Bref, que du beau monde. Ne voulant pas sortir de King of Fighters avant l'heure, Capcom a décidé de lancer un jeu de combat Super Deformed, histoire de faire patienter ses fans. Alors, simple petit jeu? Pas vraiment, puisque le game-play est toujours là, et de bonne facture. Il s'agit d'un vrai jeu de combat avec ses Combos et ses super coups. A ce sujet, le jeu renferme une foule de surprises. Les Super Combos sont là pour asséner à l'adversaire une suite de coups destructeurs et très spectaculaires. Ensuite, suivant les combinaisons que vous effectuez, votre combattant s'adonnera aux plaisirs du Cosplay tout en balançant son super coup! Une dizaine de personnages sont disponibles en début de jeu mais il y en a d'autres qui se cachent. A vous de les débusquer! Pocket Fighter ne gère plus que 3 boutons pour simplifier le game-play: Punch, Kick, Special. L'ensemble est très comique et les décors regorgent de détails amusants. Plus qu'un petit jeu, Pocket Fighter constitue une vrai titre. Mais aura-t-il les reins assez solides pour faire face aux poids-lourds du genre?

La taille de la boule de feu égale celle des personnages!



Ryu est désormais capable de faire pleuvoir! Du délire!

Sur ses skis, Sakura est une vraie peste et le fait savoir à Chun Lee.

Voici un Cosplay bien placé! Zangief n'en revient toujours pas!

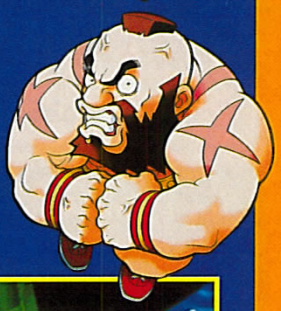
ARCADE

● Capcom/Automne

L'expression de douleur des personnages conserve un aspect comique.

Morrigan est victime du fameux Combo du "vélo"!

Chun Lee est mise en orbite par un super uppercut de Ryu!



Lei-Lei est passée maîtresse dans le coup du parapluie!

Felicia est devenue la reine du Cosplay.

Ninpen Manmaru

Après le fantastique Sonic World, il fallait s'y attendre: les éditeurs ont assimilé les codes de programmation et y vont de leur titre. Voici venir une tripotée de pingouins tueurs...

Ninpen Manmaru est inspiré d'une célèbre série télévisée nippone qui retrace les aventures de pingouins ninjas dans le Japon médiéval. Le principe du jeu est semblable à celui de Sonic World (lui-même identique à celui de Super Mario 64). L'espace 3D est totalement ouvert et on peut se déplacer où bon nous semble à l'aide du pad analogique. Une foule d'actions est possible: rebondir ou détruire les décors, sauter, lancer ou soulever des objets, courir, voler...

Bref, Ninpen Manmaru repousse encore les limites de la Saturn. Enix a même pensé à inclure des mini-jeux, comme celui où l'on dirige son personnage à l'aide du double joystick de Virtual On dans un duel sans merci. Les niveaux sont assez colorés et détaillés. Pour le moment, le seul disponible se distingue par une superficie assez vaste et très accidentée.

La voie semble tracée sur Saturn en cette fin d'année: la 3D à la Mario 64 est à l'honneur. Reste à attendre que Sega dévoile son projet pour être fixés sur les nouvelles possibilités offertes par la machine.

SATURN

Enix/Octobre

Ninpen Manmaru est un héros de dessin animé populaire auprès des jeunes Japonais.

Dans le monde de glace, les glissades sont courantes et assez dangereuses.

Ces plates-formes volantes dans le ciel sont un passage très délicat!

L'espace 3D est très ouvert. Vous pourrez même voler!

Chaque stage devra être parcouru en un temps limité. Il s'agira de pas traîner!

A l'aide du pad analogique, vous pourrez réaliser une multitude de mouvements.

« Le plus beau jeu existant actuellement sur une console de jeu... » CONSOLES + ● 96%

« Un titre indispensable, c'est clair ! » JOYPAD ● 96%

« Le plus beau doom-like toutes consoles confondues. » GAMEPLAY ● 90%

« Turok enterre Tomb Raider. » CD CONSOLES ● *****OR

NINTENDO 64

ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
© 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. TUROK DINOSAUR HUNTER ©
© 1997 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.
NINTENDO 64 AND THE 3-D «N» LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1997 NINTENDO OF AMERICA INC.

Acclaim

Hyper Olympic in Nagano 64

Konami reste le roi du sport sur console. Après un premier Hyper Olympic sur Playstation à l'occasion des jeux d'Atlanta, l'éditeur se tourne vers la Nintendo 64 pour les jeux d'hiver de Nagano.

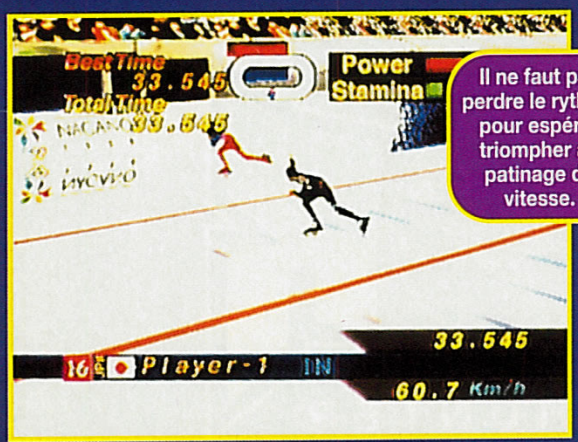
Un bon jeu de sport avec la licence officielle olympique en poche est toujours une très bonne affaire, mais ce genre d'occasion ne se présente que tous les quatre ans. Konami ne veut donc pas louper le coche, d'autant que les jeux d'hiver se passent au Japon, à Nagano, sur la côte ouest de l'Archipel. La recette n'a pas changé depuis Atlanta. Cependant, techniquement, la Nintendo 64 permet des effets bien plus réalistes. Inutile de préciser que l'animation est superbe et les effets spéciaux de bonne facture. On pourra incarner des athlètes de pas moins de 16 pays. De un à quatre joueurs peuvent prendre part simultanément aux épreuves. La version N64 devrait bénéficier de commandes plus avancées en utilisant les avantages du joystick analogique. Deux modes de jeu sont présents, un mode Olympique et un mode Championnat, et vous pourrez pratiquer 8 sports: bobsleigh, ski alpin, patinage de vitesse, luge, saut, snowboard, carling, "style" libre. Konami poursuit donc sa politique de développement dans le domaine des sports. Les disciplines sont très différentes de celles des jeux d'été, ce qui confère au jeu des sensations nouvelles. Avis aux amateurs.

NINTENDO 64

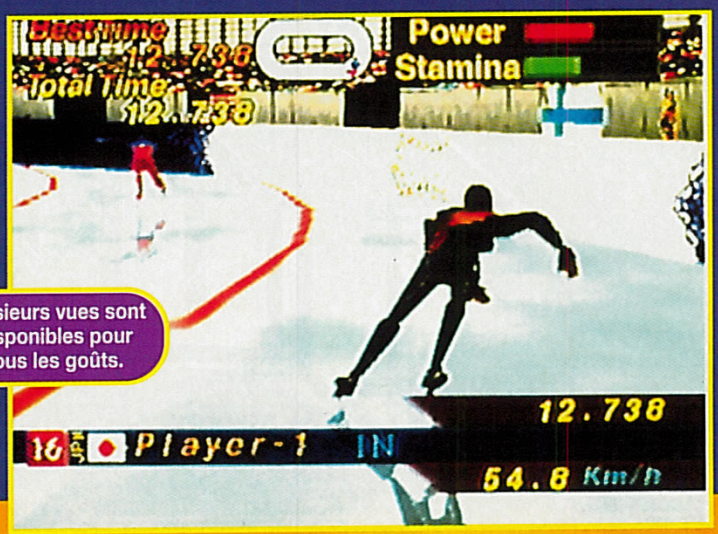
● Konami/Décembre

Réaliser des figures lors de l'épreuve du snowboard rapporte de précieux points.

La plupart des uniformes ont été respectés pour un plus grand réalisme.



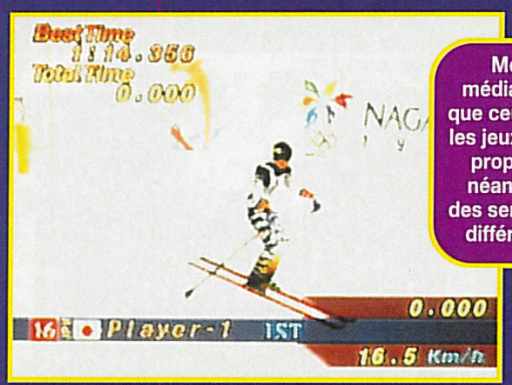
Il ne faut pas perdre le rythme pour espérer triompher au patinage de vitesse.



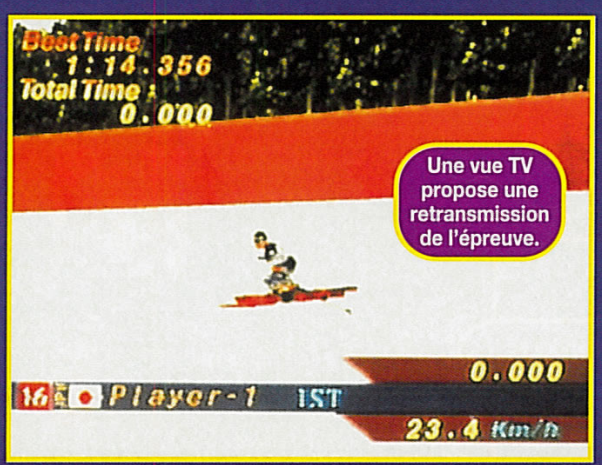
Plusieurs vues sont disponibles pour tous les goûts.

Admirez le reflets sur la glace. Pas mal, non?

Le ski alpin demande un bon niveau de technicité.



Moins médiatiques que ceux d'été, les jeux d'hiver proposent néanmoins des sensations différentes.



Une vue TV propose une retransmission de l'épreuve.

ON GLISSE AUSSI SUR PLAYSTATION

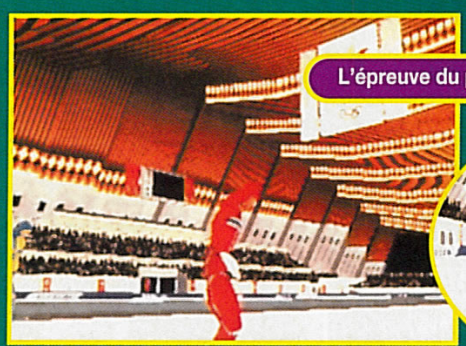
Le jeu sur Playstation est quasiment le même que sur Nintendo 64. Même si, techniquement, il souffre de la différence de puissance entre les deux machines. Voilà un développement pratique pour Konami qui, en une seule fois, réalise deux versions d'un jeu promis à de belles ventes en raison de l'occasion exceptionnelle, celle des jeux d'hiver de Nagano.

PLAYSTATION

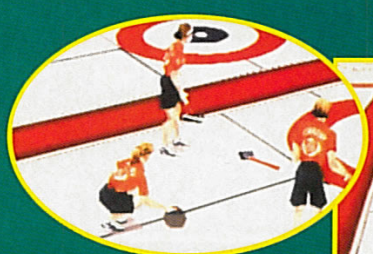
● **Konami/Décembre**

Loin d'être un data-disk, ce Hyper Olympic in Nagano arrive à effacer de nos mémoires son prédécesseur en adoptant son style propre. L'option 4 joueurs devrait être conservée: fous rires assurés.

L'épreuve du saut.



L'épreuve du patinage de vitesse.



L'épreuve du curling.

L'épreuve du ski alpin.

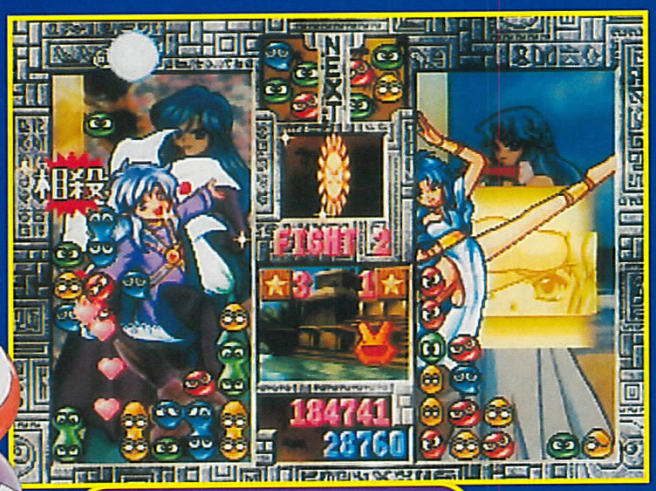
Puyo Puyo 64

Voilà le genre de jeu que l'on retrouve sur toute les plates-formes. Avec un système bien rodé et un game-play qui n'a pas pris une ride, Puyo Puyo est de retour!

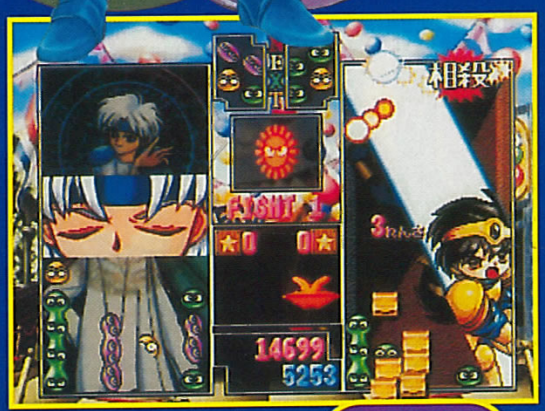
NINTENDO 64

● Compile/Octobre

Puyo Puyo ne renie pas ses origines et sera donc en 2D. La version Nintendo 64 est en effet une reprise revue et corrigée de Puyo Puyo Sun, sur Saturn. Le jeu gère le Jolt Pack (le Kit Vibration) qui transmettra les vibrations suivant les actions qui ont lieu à l'écran. Autre innovation, un mode 16 joueurs! Du calme, du calme... Il s'agit plutôt d'un mode Tournoi qui permet aux compétiteurs de se succéder aux commandes deux par deux. Chaque personnage possède sa voix et de nouveaux mondes ont été introduits. Le mode Katchi-nouki ("survivant") permettra d'élire le vainqueur parmi les 16 participants. Le mode Tokoton introduit des handicaps et des règles contraignantes qui rendront la partie bien plus corsée. On aurait tout de même aimé plus d'innovations.



Les soleils donnent accès à des coups plutôt destructeurs!



Même avec de nouveaux modes, le jeu ne constitue pas une grosse révolution.

Il est possible de jouer dans des décors sobres pour se concentrer sur l'action.

Avant chaque match, on a droit à un petit semblant de scénario.

Seul, il faudra se débarrasser des adversaires un à un.

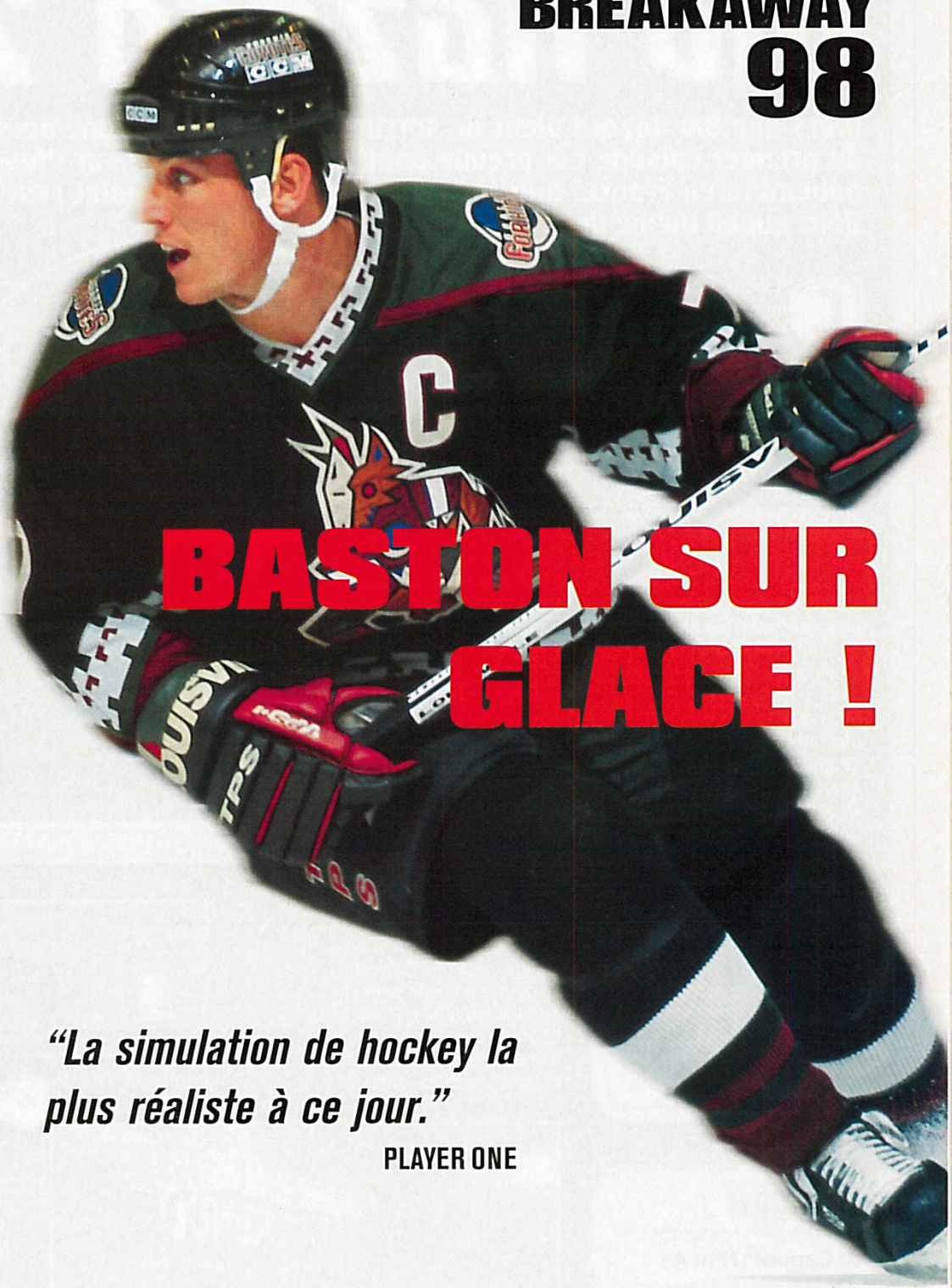
NHL BREAKAWAY™ 98

Avec les plus grandes Stars des 26 équipes de la NHL®.

Haute-Résolution et 3-D Polygonale avec des joueurs toujours plus réalistes.

Possibilité de créer et de former de nouveaux joueurs.

Jouable à 8 joueurs sur Playstation.



BASTON SUR GLACE !

"La simulation de hockey la plus réaliste à ce jour."

PLAYER ONE

* 2,23 Frs./mn.

PC CD ROM

SEGA SATURN™

PlayStation

Bientôt disponible sur NINTENDO 64

Trucs et Astuces au 36 15 ACCLAIM* ou au 08 36 68 10 25*

Acclaim®

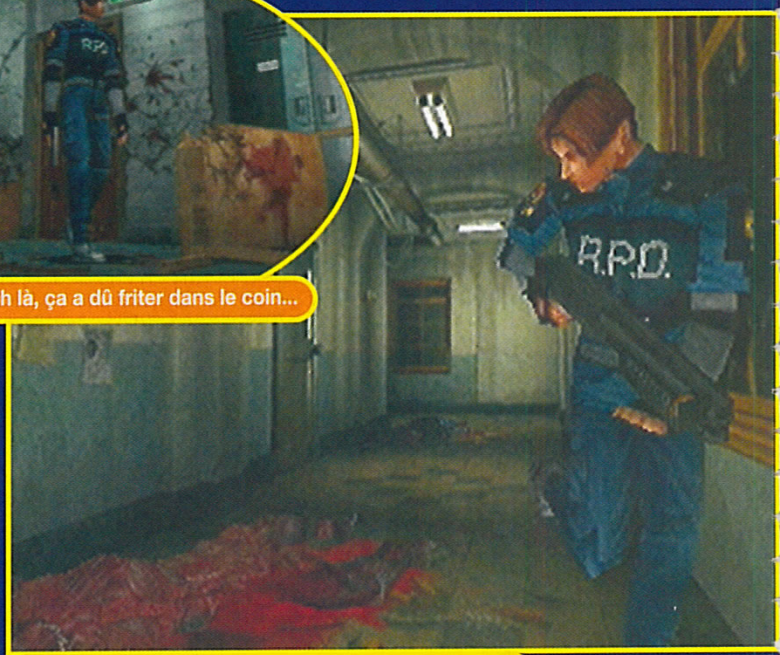
THE NHL SHIELD IS A REGISTERED TRADEMARK AND NHL BREAKAWAY IS A TRADEMARK OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. ALL NHL LOGOS AND THE MARKS AND TEAM LOGOS AND MARKS DEPICTED HEREIN ARE THE PROPERTY OF THE NHL AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE REPRODUCED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NHL ENTERPRISES. L.P.® 1997 NHL. ALL RIGHTS RESERVED. OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION. NHLPA AND NHLPA LOGO ARE TRADEMARKS OF THE NHLPA AND ARE USED, UNDER LICENSE, BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©NHLPA. DEVELOPED BY SCULPTURED SOFTWARE. ALL OTHER TRADEMARKS ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.™ ® & © 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Bio Hazard 2

Alors que Bio Hazard vient de sortir sur Saturn et qu'une version remaniée du premier épisode est prévue pour le 25 septembre sur Playstation (en novembre en France, voir la preview), le deuxième volet reste très discret. Voici quand même de la nouvelle fraîche!

Capcom fait actuellement le forcing sur sa saga, les ventes japonaises du premier Bio Hazard sur Playstation n'ayant pas été à la hauteur de ses espérances. L'éditeur tient donc à peaufiner son bébé pour ne pas louper son coup, surtout qu'il doit mener deux développements de front. En effet, le jeu devrait sortir simultanément sur Saturn et Playstation. Il tiendra sur deux CD-Rom et proposera un système de jeu en temps réel qui permettra de contrôler plusieurs personnages en même temps. Ce concept avait été lancé par Over Blood (de l'éditeur Riverhillsoft). Graphiquement, le jeu ne change pas beaucoup. Des personnages en 3D apparaissent sur des décors 2D, à la manière d'Alone in the Dark, ainsi que des effets spéciaux 3D appliqués aux mêmes décors. L'aire de jeu semble s'être grandement élargie avec des scènes en extérieur. En effet, si le premier volet se déroulait dans les salles d'un centre scientifique camouflé en villa, cette fois-ci, la maladie semble s'être propagée dans tout Racoon! Il va donc falloir nettoyer les rues de la ville, ainsi que ses bâtiments principaux, et découvrir la nature de la nouvelle menace. Les angles de caméra n'étaient pas tous réussis dans le premier épisode? L'éditeur a étudié le problème pour essayer d'éliminer toute gêne dans le suivi de l'action. Les bonus ont été multipliés pour rendre la quête plus attractive. Il reste tout de même un point délicat: celui de la violence. Ce Bio Hazard 2 est très violent, avec des scènes où l'hémoglobine coule à flots. On sait déjà que Capcom se heurte à la réticence de certains marchés, et, au final, l'Europe devrait avoir droit à une version censurée, tout comme les Etats-Unis.

Ouh là, ça a dû friter dans le coin...



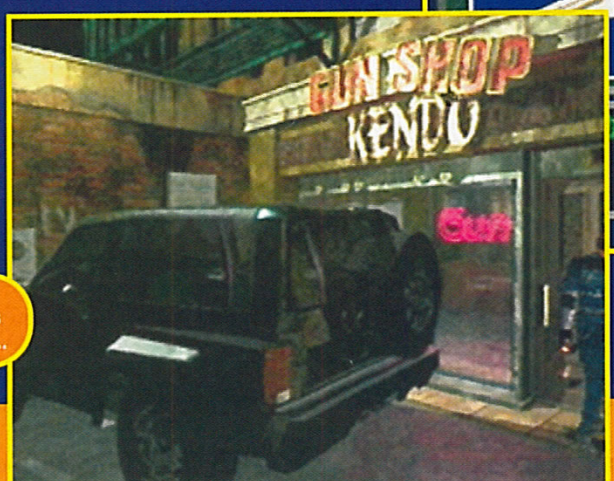
Ben alors, y flippe, le Leon, à massacrer les ennemis?

PLAYSTATION

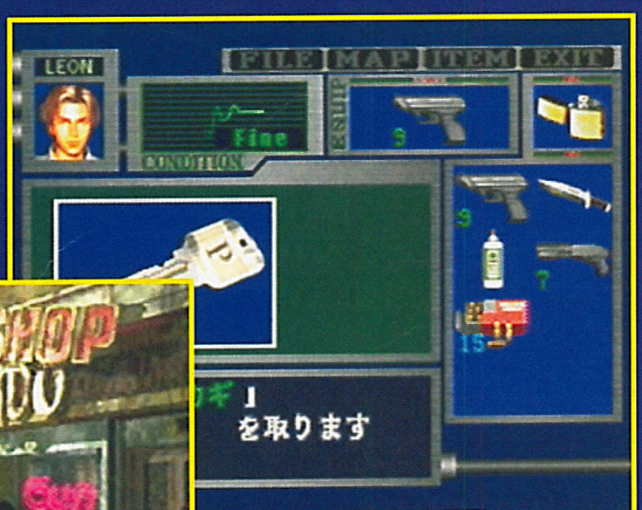
- Capcom/Fin 97

SATURN

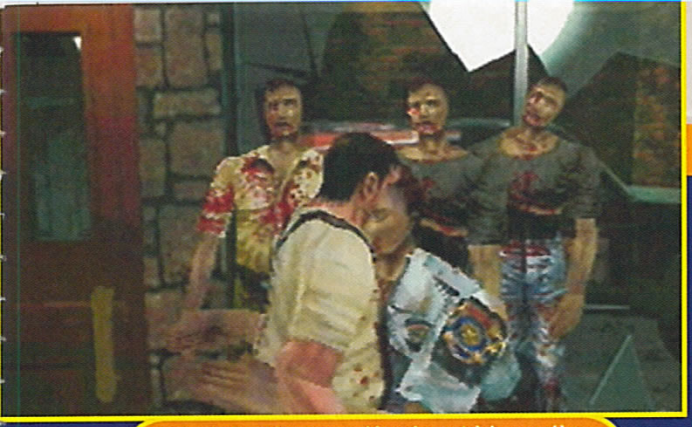
- Capcom/Fin 97



Il doit y avoir des choses intéressantes dans cette armurerie...



Les inventaires ont été relookés.



Les cinématiques se dérouleront à la manière du premier épisode. Ici, le vendeur de l'échoppe va se faire sévèrement scrountcher...

Les angles de caméra sont toujours aussi angoissants.

Pour cette première énigme, vous devrez pousser les deux statues sur des places précises pour faire tomber le diamant (dont nous ne connaissons pas encore l'utilité...)

Il vient de se réveiller, et il est pas content. Quelques bastos et ce ne sera plus qu'un mauvais souvenir. S'il ne se relève pas ensuite...

Admirez la qualité des textures et des lumières. Et c'est partout comme ça. Rhaaa, je le veux!

Les abords du commissariat sont assez pandesques. Qu'a-t-il donc pu se passer?

Le passage de la mer est fantastique avec des vagues encore plus magnifiques que celles de Wave Race!

Diddy Kong

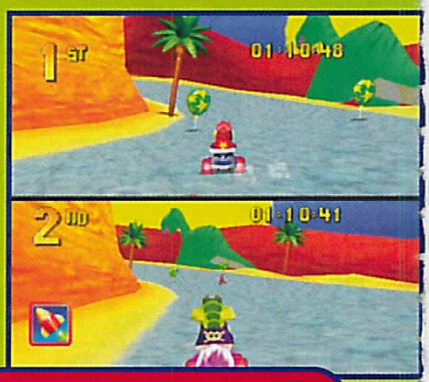
Programmé aux Etats-Unis par Nintendo of America, Diddy Kong Racing s'apprête à frapper fort pour les fêtes de fin d'année.

Derrière cet habillage course automobile se cache un jeu de plates-formes.

NINTENDO 64

● Nintendo/24 nov

Faussement appelé Mario Kart 2, Diddy Kong Racing est en fait bien différent de son illustre prédécesseur. Certes, il vous propose de piloter des karts et le mode 4 joueurs est identique. Mais c'est bien là les seules ressemblances. En effet, on pourra non seulement diriger des karts, mais aussi des avions et des hydroglisseurs. Il faudra de plus remplir certains objectifs durant les courses pour accéder à ces véhicules. Chaque engin nécessite une conduite différente.
Le jeu est jonché de bonus multiples. Les bananes augmentent la vitesse de votre véhicule et les ballons apportent de la puissance. Il existe cinq couleurs de ballons correspondant chacune à un élément: le turbo, le bouclier, la force magnétique, les flaques d'huile et les missiles. On dispose d'un véritable armement pour liquider ses adversaires. La vitesse est un autre point fort de ce titre surprise. On n'a peut-être jamais vu la piste défiler à une telle vitesse sur N64! Tout comme dans Mario Kart 64, vous pourrez user de la technique du virage à 90 degrés, mais, ici, la précision est tout simplement diabolique! A vous donner le tournis! La liberté dans l'espace 3D est assez importante. En avion, on peut réaliser des tas de figures comme des loopings ou des vrilles. La nature des pistes est très diversifiée, avec du sable, de l'eau, de la neige, etc.
Il y a également des missions à remplir. En effet, ce jeu

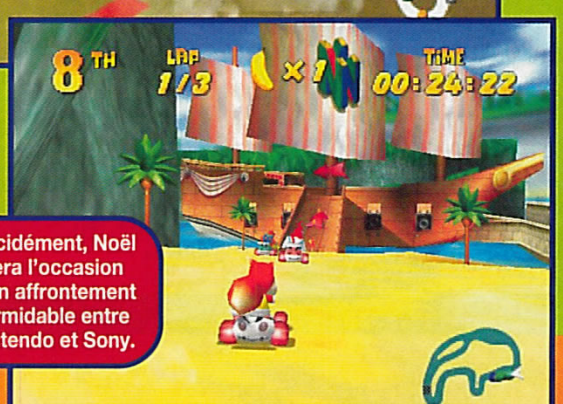


Sur le bord de la route, vous aurez droit à des tas d'animations.

Le passage de la lave est l'un des plus durs! Gare aux éruptions volcaniques!

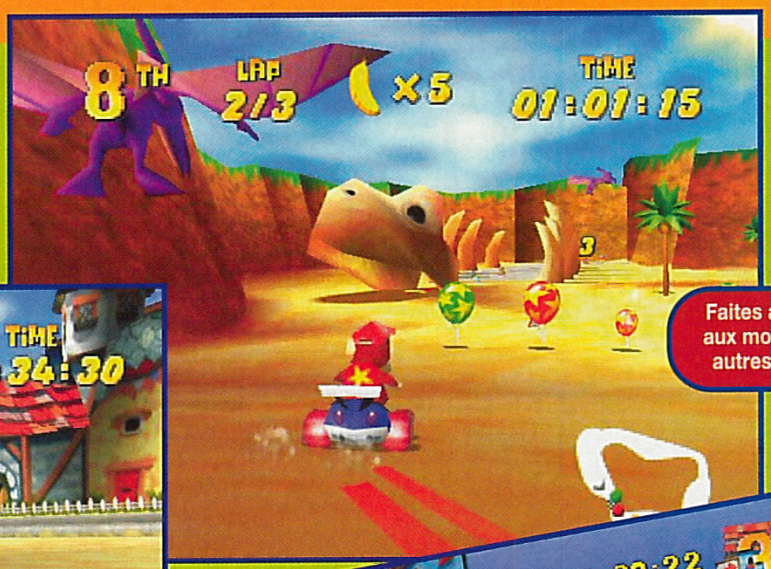
Regardez devant vous et évitez ce mur, sinon, bonjour le crash!

Vous aurez droit à un boss tous les 5 stages.



Décidément, Noël sera l'occasion d'un affrontement formidable entre Nintendo et Sony.

Racing



Faites attention aux monstres et autres pièges!

Le circuit de la ville est l'un des plus beaux du jeu.

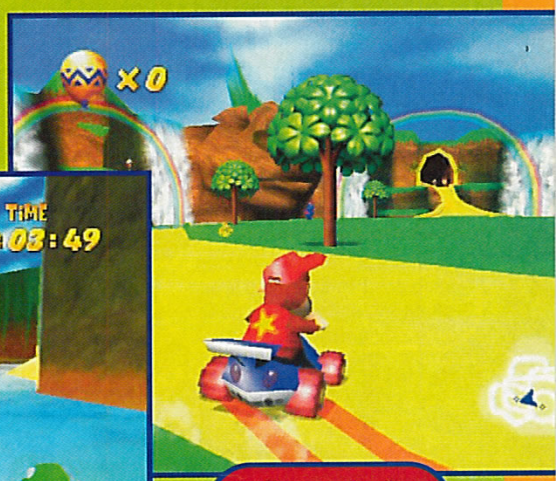
Le mode 4 joueurs est identique à celui de Mario Kart.

combine course et plates-formes! Il existe des salles secrètes, des bonus à récupérer, des énigmes et les éternels boss! Ces derniers apparaissent toutes les cinq courses. Le temps est compté et il faudra débusquer les raccourcis et éviter la multitude de pièges propre aux jeux de plates-formes. Nintendo of America aurait-il dépassé le maître?

En dérapant, vous laissez des traces de gomme sur la piste!

Les bonus augmenteront les performances de votre engin.

Une course de Diddy Kong est toujours l'occasion d'une baston générale!



Chaque circuit comporte des raccourcis à trouver impérativement pour triompher.

Shining Force III

Première grande simulation, Shining Force avait fait les beaux jours de la Megadrive et créé le genre, devenu très populaire au Japon. La saga se poursuit sur Saturn...

Lancé sur Megadrive, Shining Force avait recontré un franc succès malgré le faible parc de machines installées dans l'Archipel. Entièrement en 2D, il exploitait parfaitement le système des jeux de simulation par tour. Sur Saturn, la saga se refait une jeunesse et tire parti des potentiels de la 32 bits. Dans Shining Force III, le joueur est plongé dans un monde 3D totalement ouvert à la manière d'un Grandia. Les décors sont étonnants de finesse, avec une gestion de la lumière en temps réel et des conditions climatiques variables. Aux moments forts du jeu, on a même droit à de superbes cinématiques en images de synthèse. Comme pour Shining Wisdom, les personnages ont été prétravaillés en 3D sous Silicon, puis transposés sous forme de sprites 2D. L'introduction de la 3D modifie beaucoup de choses: le champ de bataille, désormais en relief, permet de nouvelles stratégies. Au chapitre des moyens, le troisième volet introduit de nouvelles armes et magies. Mais l'atout principal du jeu réside sans conteste dans son scénario. Les protagonistes sont les enfants des héros de Shining Force II. Mais, cette fois-ci, le jeu propose trois scénarios, qui sont trois aventures parallèles! Et ces trois aventures influent les unes sur les autres: selon les choix que vous opérez dans l'un des scénarios, les autres s'en trouvent modifiés. Longuement mûrie, cette mouture 32 bits de l'un des plus célèbres RPG de Sega s'annonce grandiose. Décidément, la Saturn se rebiffe!

SATURN

● Sega/Fin 97

Pour sauvegarder sa partie, il faudra toujours faire un tour par l'église du bled le plus proche.

Shining a pris du relief. Cette chute d'eau en atteste. Un grand spectacle attend l'aventurier.

l'aventure vous a mis en appétit ? Allez donc casser une graine dans ce restaurant !

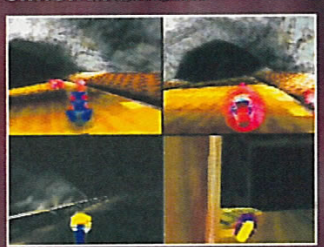
La mer est très bien animée avec des bruitages qui vous plongent, si j'ose dire, dans l'ambiance.

Il n'y a pas que des villages. On trouve aussi des campements indiens.

extreme G™

POUR CEUX QUI ONT DES GOUILLES

Jouable jusqu'à 4 simultanément.



12 circuits différents.

Vitesse pure et combats sauvages.

*2,23 Frs./mn.

CREATOR

Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 10 25*

Acclaim

Extreme-G™ & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. All characters herein and the distinct likenesses thereof trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc.

F-Zero 64

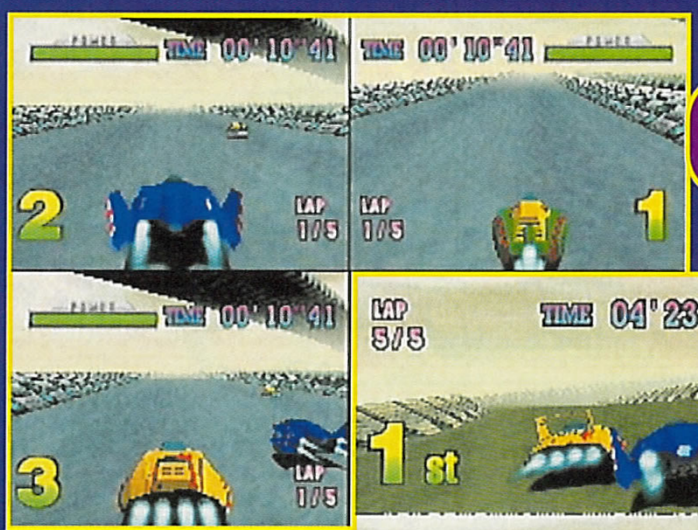
Absorbées par le développement de Zelda, les équipes de Nintendo avancent pas à pas dans le projet F-Zero. Et comme Miyamoto ne veut pas décevoir, il se coupe en quatre pour superviser tous les projets! Alors, quelles nouvelles?

Le projet F-Zero 64 suit son bonhomme de chemin, et veut être présentable pour la grand-messe de Nintendo lors du Shoshinkai, en novembre prochain. Les véhicules ont gagné en détails, avec des mappings bien plus précis. Leur nombre à l'écran a aussi augmenté avec par moments pas moins de huit véhicules.

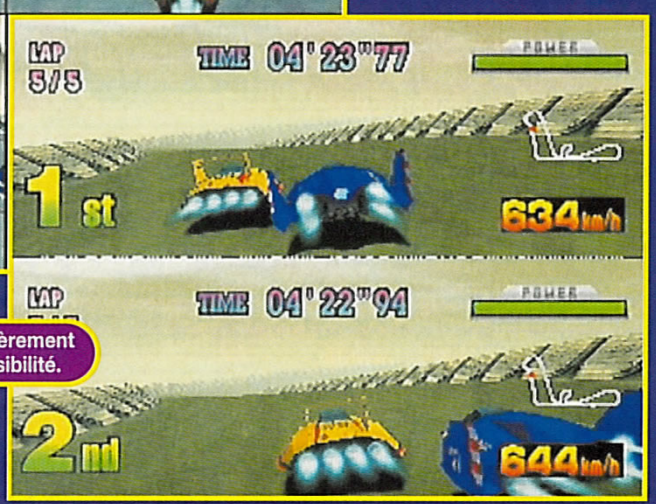
NINTENDO 64

Nintendo/Novembre

A quatre, on retrouve les mêmes plaisirs que dans Mario Kart, mais à la sauce F-Zero.

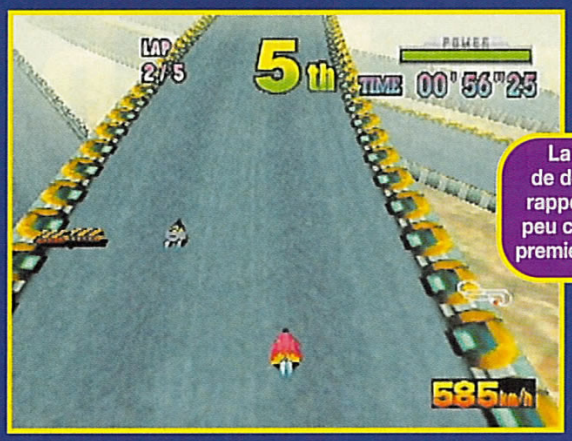


Chaque concurrent peut sélectionner la vue de son choix en cours de partie.



Le mode 2 joueurs est particulièrement prenant avec une meilleure visibilité.

Les tracés s'entrecroisent, mais les décors restent toujours aussi pauvres. Il est vrai que, pour le moment, le gros du travail concerne le game-play et la modélisation des circuits. On espère un peu plus de spectacle tout de même, à moins que Miyamoto veuille un titre qui rappelle l'austérité du tout premier volet sur Super Nintendo. Le relief est accentué et votre voiture décollera souvent dans les airs. Comme dans le premier épisode, il faudra recharger son énergie dans des sortes de stands aménagés à cet effet. Grande nouveauté: des routes en forme de tube. En fonction de votre vitesse, vous pourrez adhérer aux parois pour doubler vos adversaires. Enfin, il serait possible de régler votre vue suivant vos préférences. Grosse friandise, on aura droit à un mode multijoueur (jusqu'à quatre). Bonjour l'empoignade! On attend avec impatience le Shoshinkai!

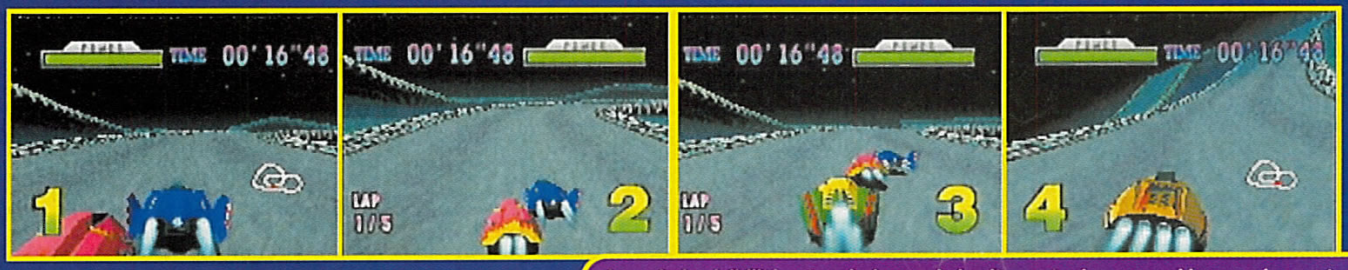


La vue de dessus rappelle un peu celle du premier volet.

Le relief est important et vous décollerez souvent de la piste.

Cette version affiche bien plus de concurrents à l'écran.

Le passage dans les tubes est très impressionnant et constitue un des moments forts.



La nuit, la visibilité est moindre, mais la vitesse toujours aussi impressionnante.

Pour le moment, les bordures du circuit sont un peu désertes.

556 km/h! La F1 peut aller se rhabiller!

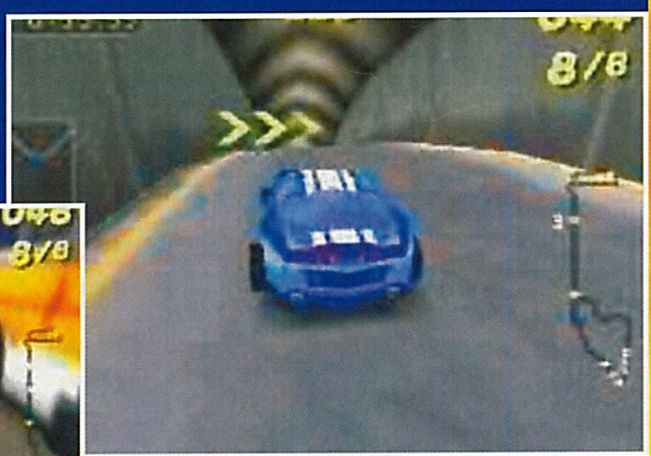
San Francisco Rush

La Nintendo 64 ne dispose pas de beaucoup de jeux de voiture, en voilà un qui a l'air très sympathique. Il n'est pas encore terminé mais il s'annonce prometteur. Que les as du volant se tiennent prêts pour le 11 novembre!

Dans SF Rush, vous serez assis au volant d'un bolide et, comme d'habitude, il va falloir être rapide, précis et talentueux. Il devrait y avoir entre huit et douze caisses disponibles, mais ce n'est peut-être pas définitif: pour l'heure, le jeu n'est développé qu'à 30%. Du reste, les graphismes devraient être plus fins que sur nos photos, avec les effets de lumière que l'on peut attendre d'une Nintendo 64. Au départ, six courses sont accessibles, mais une fois que vous aurez fini le championnat en tête, vous aurez accès à cinq nouveaux circuits – soit un nombre de circuits inhabituellement élevé. Bien sûr, il existe des ruses permettant de s'engager sur des circuits en mode Miroir.

De même, avec un peu d'entraînement et de perspicacité, vous trouverez des raccourcis permettant d'économiser de précieuses secondes. Le jeu est très fun, avec des passages en hors-piste et d'autres où l'on peut se la jouer stock-car pour éliminer tel adversaire gênant. Les tremplins ou bosses sont monnaie courante et il faut s'en méfier pour ne pas se retrouver dans le décor. On ne sait pas encore s'il y aura un mode multijoueur. Le jeu est prévu, en import, pour novembre.

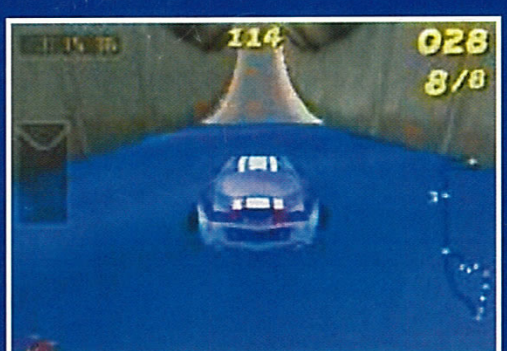
Sortie de route...



Le tunnel est assez étroit.

Mieux vaut doubler prudemment...

On peut sauter très haut, si vous voyez ce que je veux dire.



Un petit passage dans l'eau.

Une voiture bien amochée.

NINTENDO 64

● Midway/Novembre

TOUT PETIT DEJA VOUS EN BAVIEZ D'ENVIE.

TETRIS PLUS

PlayStation

SEGA SATURN

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux :

*2,23 F la minute

08 36 68 94 95*

JALECO JVC Virgin INTERactive

http://www.virgininteractive.fr

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.
PlayStation logo and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Tetris Plus © 1996 The Tetris Company. Tetris™Jaleco and the Jaleco logo are trademarks of Jaleco, Ltd.
© 1997 JVC Music Europe, Ltd. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe),Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Saturn 2
Le grand retour de Nec?

Nous vous avions présenté les projets Saturn 2 (Black Belt et Dural) dans notre hors-série de l'été. Depuis, les choses se précisent: Sega semble avoir tranché: c'est Nec et son Power VR qui devraient l'emporter, au grand dam de 3D/fx qui devrait réagir assez vite (voir news dans ce même numéro). **Kagotani San**

Nec contre 3D/fx Interactive. Power VR contre 3D/fx. Ce duel en 3D aurait enfin un vainqueur: le Power VR qui devrait équiper toute une série de produits Sega dès la fin de cette année. Plus puissant que son adversaire américain, le Power VR avait cependant perdu la première bataille, à cause de problèmes de conflits importants dans le domaine du PC. Echaudé par cette déconvenue, Nec revient dans la course avec son Power VR 2, la revanche.

Dural sur Saturn: la renaissance

Dans le monde de la console, le Power VR 2 devrait être inclus dans deux projets majeurs. Le premier, communément désigné sous l'appellation "Dural", serait une extension pour la "Super 32X" (une cartouche capable de faire tourner sur Saturn des jeux plutôt gourmands) afin de permettre la conversion de Virtua Fighter 3. Cette cartouche inclurait le nouveau Power VR CX2 ainsi qu'un processeur Hitachi 64 bits Risc SH-4. On ne sait encore rien des améliorations supplémentaires. On parle d'une cartouche à la Sonic & Knuckles permettant l'adjonction d'une cartouche mémoire ou de Ram. Nouveau Super 32X? Pas vraiment, car l'apport en terme de puissance, cette fois, serait énorme et placerait la 32 bits de Sega juste derrière la N64. La cartouche sortirait à l'occasion de la commercialisation de Virtua Fighter 3 sur Saturn. On ne sait pas si elle sera utilisée pour d'autres jeux, mais une chose est quasiment certaine: VF3 devrait sortir sous pas moins de trois formes. La première ne comprendrait pas de cartouche. La deuxième serait vendue accompagnée de la cartouche "Dural" pour un prix d'environ 700 francs. La dernière arriverait bien plus tard, et serait la version pour Saturn 2. Elle serait disponible en même temps que la machine.

Saturn 2: la contre-attaque

La Saturn 32 bits va mal. Sega se doit donc de réagir en sortant une nouvelle console. C'est la technologie de Nec qui semble avoir été préférée. Nec fournirait la technologie de son Power VR nouvelle génération pour toute la partie graphique. Au niveau du CPU, le Power PC aurait été écarté au profit de Hitachi et de son SH-4 (plus puissant, moins cher). Ce choix permettrait de conserver une "compatibilité" avec la Saturn, qui est basée sur deux processeurs Hitachi 32 bits Risc SH-2. La Saturn 2 veut donc présenter une image 100% japonaise (même si l'Anglais Videologic a participé à l'élaboration du Power VR). L'architecture globale de la carte-mère serait proche de celle de la M2. On parle également d'un modem 33600 bauds, inclus en série dans la machine qui conserverait son port cartouche, bien pratique... En faisant jouer la concurrence entre constructeurs et distributeurs, Sega devrait pouvoir commercialiser la console à un prix bas (on parle d'un prix moyen situé entre 1 200 et 1 600 francs). Le DVD ne serait pas retenu, ce support étant actuellement déprécié et en perte de vitesse au Japon.
La sortie de la machine est pressentie pour la fin 1998 avec au minimum trois jeux, dont VF3 et Victory Goal 64. La puissance globale de la machine devrait en gros égaler celle d'une carte Model 2 avec des fonctions de mapping en plus. Ses performances dépasseraient largement celles de toutes les machines actuelles, feue la M2 comprise. Le CD-Rom serait au minimum un x6 ou x8 et la Ram totale serait pour le moment de 8 Mo. Les premiers kits de développement seraient livrés à Noël prochain.

Pour Nec, l'introduction de la technologie Power VR dans la prochaine Saturn constitue une première victoire. Il se peut que la carte Hyper Neo Geo 64 inclue également du Power VR. Les relations entre les trois sociétés font déjà l'objet de toutes les conjectures...

Tokyorama

NINTENDO FORUM

• Pocket Monster, la meilleure vente de l'année avec 6 millions d'unités à ce jour, a été acheté par pas loin de la moitié des possesseurs de Game Boy au Japon (puisqu'ils sont quelque 15,2 millions). On compte 151 monstres différents, 350 goodies ont été créés d'après le jeu et un animé crève tous les records d'audience à la télé. 2,1 millions exemplaires de guides de jeu ont été écoulés, ainsi que 2 millions de volumes du manga. Fin du fin, il est aussi devenu le leader des riz au curry ("karerice"). A noter enfin que Pocket Monster 2 devrait sortir aux environs d'octobre et qu'une démo de la version DD64 sera présentée lors du Shoshinkai.

• Officiellement, selon Nintendo Japan, Yoshi Island 64 sortira en novembre, puis Zelda 64 fin décembre. Or Nintendo of America annonce Zelda début 1998! Qui croire?

"Cat's Eye", un navet.

"CAT'S EYE" MASSACRÉ

"Cat's Eye" au cinéma. Une belle catastrophe. Pâle copie de "Batman", l'animé a été massacré dans un film pauvre et mal filmé. On note cependant la présence très réjouissante d'une Cat's Mobile sous la forme d'un 4L peinte en noir avec des ailerons en carton pour faire style! Lamentable...

LA SANTÉ DU TAMAGOTCHI

Bandai annonce avoir vendu 10 millions d'exemplaires de son Tamagotchi au Japon et 4 millions à l'étranger. Pourtant, la troisième version ne semble pas avoir suscité l'engouement les foules.

CES BIBLES NE SONT PAS ÉTERNELLES

Le monument du manga, "Shonen Jump", institution qui paraissait toutes les semaines, devrait disparaître sous sa forme actuelle pour devenir un simple magazine. La fin des séries cultes telles que "DBZ" ou "City Hunter" aurait en effet provoqué une baisse sensible des ventes. C'est la crise...

SIMPLE COMME UN COUP DE FIL!

Le jeu vidéo ne va pas tarder à débarquer sur les écrans LCD des portables nippons. On devrait pouvoir même jouer en réseau! Pas mal, quand on sait qu'un Japonais sur quatre en possède au moins un!

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

3615 VOUS N'AIMEZ PAS LES VAUTOURS: NOUS NON PLUS CA TOMBE BIEN !

* 2,23 F la mn

Consol Plus

PLAYSTATION

NEWS

PARAPPA THE RAPPER	299 F
OVER BOARD	299 F
APOCALYPSE	349 F
DEATH TRAP DONGEON	349 F
FORSAKEN	349 F
FIGHTING FORCE	349 F
NIGHTMARE CREATURES	349 F
QUAKE	349 F
DUKE NUKEM 3D	349 F
NUCLEAR STRIKE	349 F
G POLICE	349 F
ABE ODISSEY	349 F
AGENT ARMSTRONG	349 F
NHL 98	349 F
TETRIS PLUS	349 F
TOSHINDEN 3	349 F
MOTO RACER	349 F
RAPID RACER	369 F
TIME CRISIS + GUN	599 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LAMBORGHINI AC	499 F
HUMAN GP	499 F
DOOM 64	549 F
HEXEN	549 F
LILA WARS (STARFOX)	549 F

POUR AVOIR TA CONSOLE TELEPHONE NOUS

SATURN

TOP DES TOPS DU MOIS

RESIDENT EVIL	349 F
DISCWORLD 2	349 F
MADDEN 98	349 F
WIPEOUT 2097	349 F
WARCRAFT 2	349 F

3615 Consolplus

Frais de port : 20 F pour les jeux et les cassettes
50 F pour les consoles

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL, DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

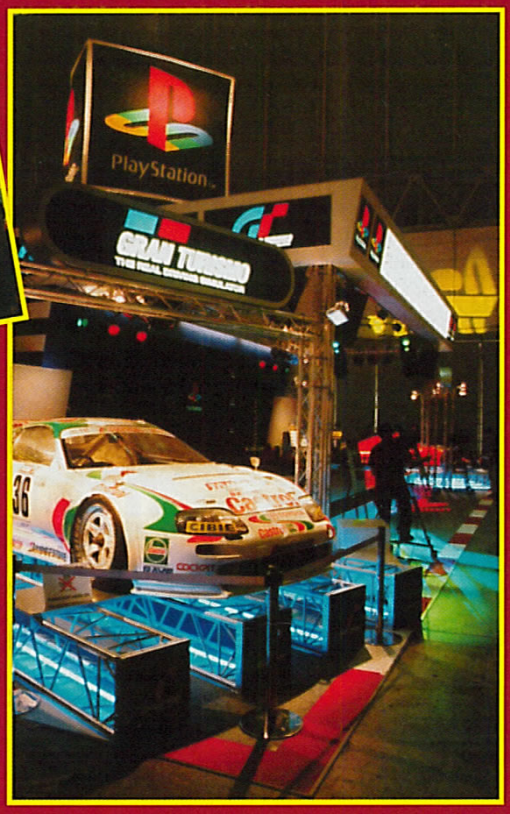
C+ 10/ 97

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Lépante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Tokyo Game Show : la cartou

Surnommé l'E3 japonais, le Tokyo Game Show regroupe deux fois par an la profession entière au Tokyo Big Site. Comme l'édition du printemps, celle de cet automne a rameuté du beau monde et une tonne de jeux mais dans une ambiance des plus moroses...



SCE

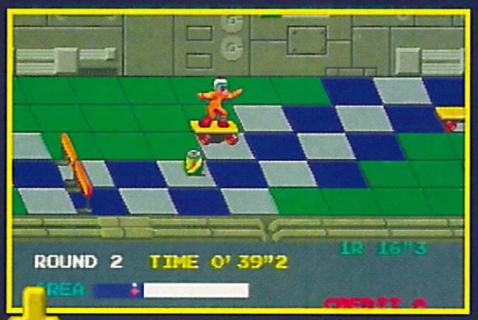
Fort des bonnes ventes de sa Playstation, Sony l'éditeur était venu avec deux titres européens et un autre japonais sous le nom de Gran Tourismo. Ce dernier était l'une des deux surprises du salon avec Burning Rangers.

A retenir: Gran Tourismo.

NAMCO

En attendant Tekken 3, il n'y avait pas de grandes nouveautés chez Namco. Les ventes ne sont pas fameuses et Tekken 2 n'a pas enregistré le résultat attendu. L'éditeur se diversifie, avec des prochains titres de genres différents, pour tenter de ratisser large.

A retenir: Kuronoa, Namco Museum Encore.



Namco Museum Encore.

SNK

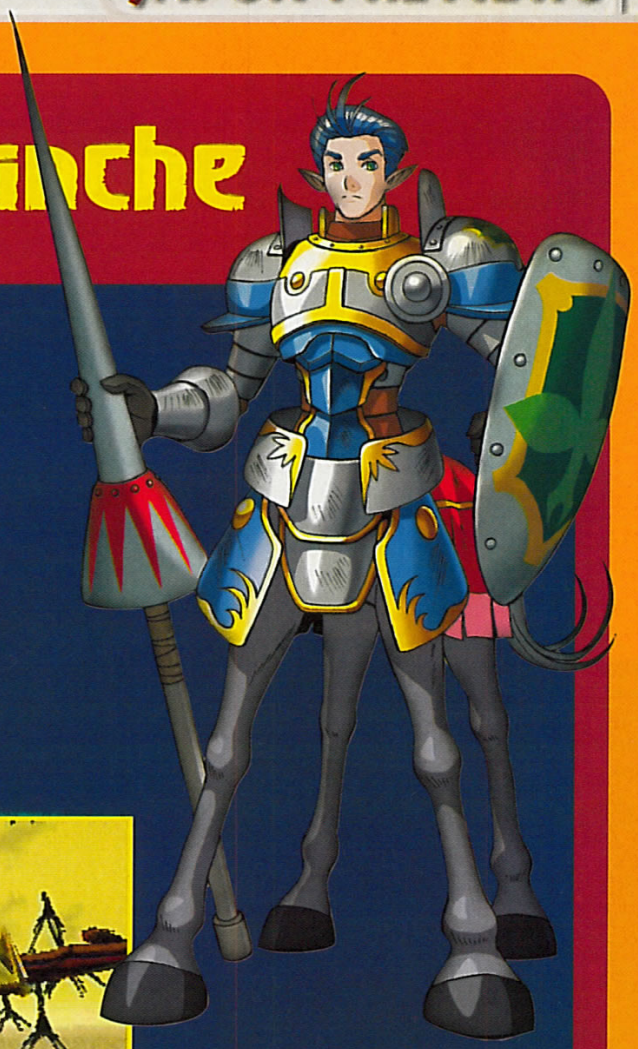
Ce n'est pas la grande forme chez SNK, et le spécialiste du jeu de combat 2D devrait faire comme Capcom, un saut du côté du père Mario. En attendant, la Neo Geo 64, la Neo Geo 16 bits continue à rendre des services. La suite Pulsar est annoncée pour la fin d'année.

A retenir: KoF'97 (Neo cart. et CD), Pulsar 2 (Neo).

King of Fighters 97.

Des éditeurs ne cachent plus leur inquiétude. Les petits comme les grands ne vendent plus autant qu'avant (du temps des 16 bits) et leur marge de profit est plus réduite. Le CD-Rom n'avait plus la cote et certains en venaient à regretter le bon vieux temps. Dans cette ambiance délétère, beaucoup affichaient, derrière la façade, une mine déconfite.
Sega se restructure et Sony continue sa progression mais, d'une manière générale, la situation profite à Nintendo.

che prend sa revanche

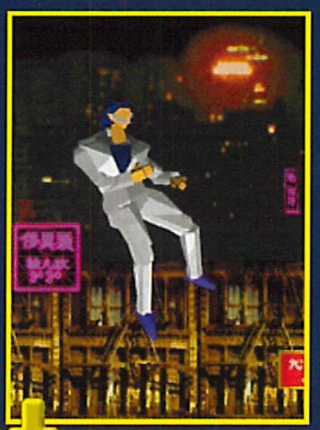


TAITO

L'éditeur poursuit son chemin avec des jeux originaux comme la simulation de conduite de train et son pad spécial. C'est du reste la seule nouveauté car le secteur de l'arcade mobilise tous ses efforts avec le développement de la carte Taito Wolf.

A retenir: Densha de go! (PS), Psychic Force (Sat.), Layer Section 2 Ray Storm.

Densha 1 & 2: à vous les joies du métro!

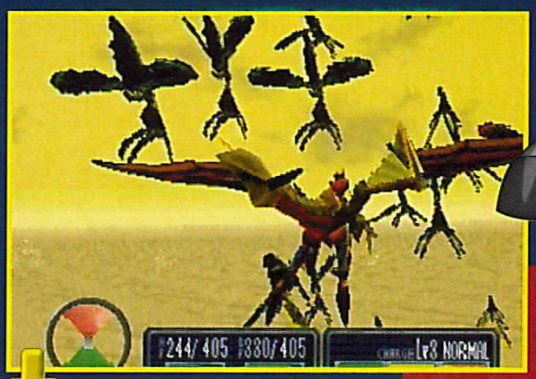


La version DSturn devrait utiliser les capacités en haute résolution de la machine.

SEGA

En pleine restructuration, l'éditeur n'est pas dans sa plus grande forme et se concentre sur l'arcade. L'avenir pour Sega passe par la Saturn 2 et l'éventuel projet Dural. Tout le monde n'attend plus que son annonce officielle. La fin d'année sera cependant riche en bons titres. Allez donc faire un tour dans les pages "Japon previews".

A retenir: Sakura Taisen 2, Azel Panzer Dragoon RPG, Sega Touring Car, Burning Rangers, Sonic R, Shining Force III, Zero Divide.



Azel Panzer Dragoon RPG.

Zero Divide: cette adaptation regroupe les 2 volets PS.

ENIX

Une dizaine de projets sur Playstation et cinq sur Saturn et sur N64: l'éditeur n'a jamais connu une telle créativité. Une vingtaine de titres, donc, annoncés, ou présentés pour certains. Dragon Quest VII est en attente, car l'éditeur veut voir comment la situation entre Nintendo et Sony va évoluer. A noter Bust a Move, qui va mettre Parappa au placard en introduisant la danse avec une totale liberté de chorégraphie.

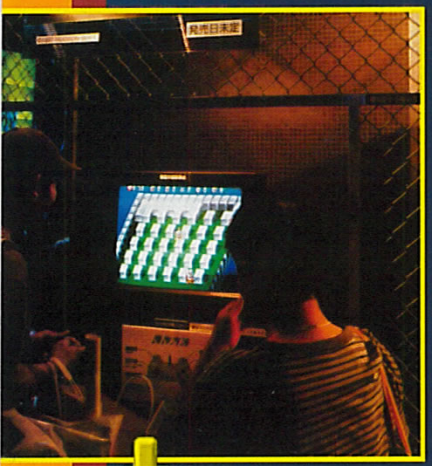
A retenir: Bust a Move (PS).

Bust a Move a été l'occasion d'un show infernal! Sony tremble et Enix devrait réaliser le carton magistral!

CAPCOM

Aucune nouveauté mais la démonstration, une nouvelle fois, du savoir-faire de l'éditeur. Capcom lui aussi est en quête d'argent frais et on parle d'un Bio Hazard N64. A noter que SFIII est annoncé sur Saturn. L'éditeur espère réaliser de meilleures ventes avec Bio Hazard 2. Le titre est devenu hautement stratégique.

A retenir: Bio Hazard 2 (Sat. & PS), X-Men vs SF (Sat.), Vampire Savior (Sat.).



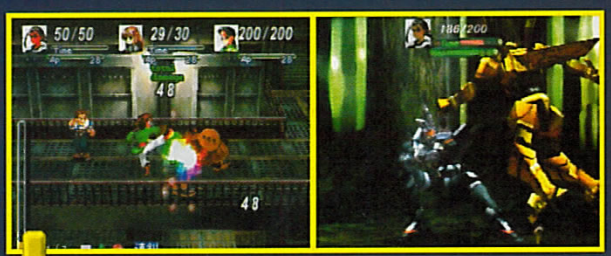
PlayBomber: l'angle de vue de la version Playstation ne se révèle pas toujours très pratique...

SQUARE

Après l'effet Final Fantasy VII, la magie ne semble plus marcher. On ne se battait pas pour jouer aux derniers titres de l'éditeur. Avec une moindre recette que sur Super Famicom, le chiffre d'affaires est en net recul. Signe des temps, une rumeur insistante fait état du développement d'un Final Fantasy sur N64...

A retenir: Xenogear, Chocobo ne Dungeon, Sokaigi.

Chocobo 1 & 2: voici un jeu qui a la particularité de vous faire repartir de zéro si vous mourez.



Xenogears 1 & 2: un jeu difficile à cerner entre le RPG et le combat 3D. Un jeu laboratoire ?

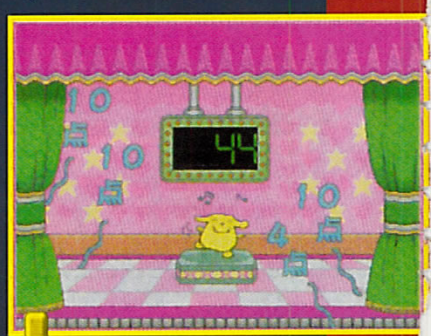
Sokaigi: voici la réponse de Square au très attendu Metal Gear. Vraiment?

BANDAI

Tamagochi 2 sur Game Boy, sans oublier les version PS et N64, plus une tonne de titres basés sur Gundam, l'éditeur perpétue la tradition. On parle aussi d'un DB et d'un Gundam sur N64. Sa filiale Banpresto présentait aussi un clone de Virtual On sur PS, basé sur Gundam,

A retenir: Real Robots Final Attack (PS), Super Robot Spirits.

Tamagochi 2: Bandai exploite le filon jusqu'à l'épuisement...



Tamagochi PS: les possesseurs de PS n'y échapperont pas!

Tamagochi World 1 & 2 : Tamagochi World a-t-il une chance face à Pocket Monster 64 sur N64?

GAME ARTS

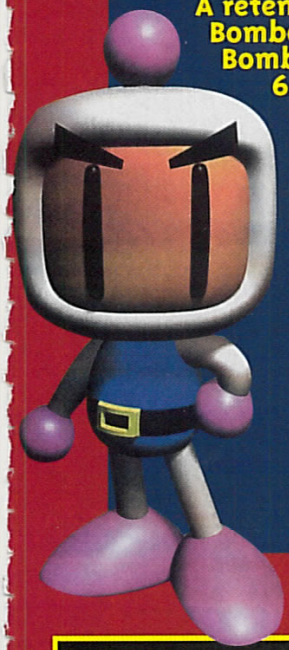
Fidèle de Sega, l'éditeur présente des suites très attendues de ses grands hits en plus du fameux Grandia. Cela devrait être d'une grande aide pour la Saturn en fin d'année.

A retenir: GunGriffon 2, Lunar 2.

HUDSON

L'éditeur semble de plus en plus se tourner vers la N64 et en a profité pour montrer le Bomberman PS. La Saturn n'est pas au mieux de sa forme et l'éditeur doit survivre.

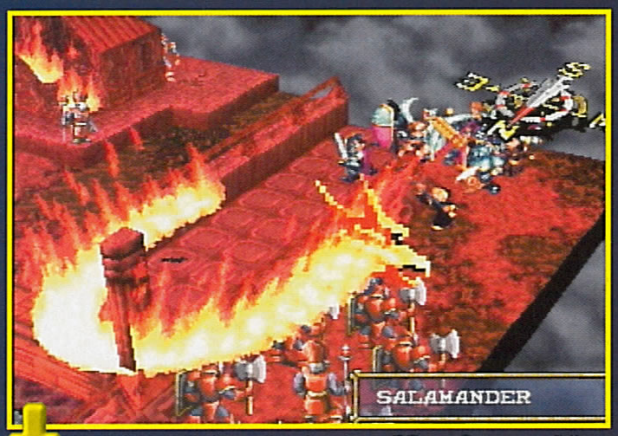
A retenir: Play Bomberman, Bomberman 64, Dual Heroes, J-League Eleven Beat 97 (N64).



KONAMI

Aucune surprise PS mais une tonne de projets en démo ou annoncés sur N64. Cela semble la politique de l'éditeur, qui reconnaît gagner proportionnellement plus d'argent sur N64 que sur PS. Ah, la cartouche! A noter Gasp!!, un jeu de combat 3D prometteur et un gros projet de jeu d'action 3D, Hybrid Heaven). Dracula 3D (N64) est en attente pour le moment.

A retenir : MSX Collection (PS), Vandalheart (Sat. & Win95), NBA (N64), Gasp!! (N64), World Soccer 3 (N64), Hybrid Heaven (N64), Hyper Olympic (N64), Dracula 3D (N64).



Vandalheart: l'adaptation des titres PS sur Saturn se fait rapidement pour la grande joie des possesseurs de la Saturn.

EN MARGE DU SALON...

• 3D/fx a menacé Sega de procès après l'abandon du projet Black Belt à base du fameux processeur. Malheureusement pour l'américain, Sega étant un actionnaire important de la firme, le tout s'est calmé rapidement... De plus, 3D/fx avait commis une lourde faute en dévoilant l'existence même de la machine par un communiqué officiel.

• L'action de Sega a monté de 30% en un seul jour! Pourquoi? Tout simplement parce que l'abandon du projet 3D/fx a fortement rassuré les investisseurs et les actionnaires qui n'avaient pas du tout confiance dans l'américain. Le projet Nec, lui, met en confiance. Chauvinisme ?

• Capcom se préparerait à sortir ses premiers titres N64: Ghoulst 'n Ghost 64, Rockman 64, Street Fighter III, Street Puzzle Fighter 64, une version originale et démente de Bio Hazard. On n'attend plus que la confirmation officielle de Capcom Japan.

Dracula 3D 1 & 2: le projet est ralenti pour repenser le game-play.

Gasp!!: les jeux de combat 3D arrivent sur N64!

Vandalheart

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA :

APRÈS UN BON COMBAT, UN GUERRIER A TOUJOURS DROIT AU REPOS.

PLAYSTATION MAGAZINE : 8/10
CONSOLE + : 93%
PLAYMAG : 17/20
JOYPAD : 95%
PLAYER ONE : 92%
CRAZY GAMES : 9/10

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux. *2,23 F la minute
08 36 68 94 95*

Virgin INTERactive
http://www.virgininteractive.fr

CAPCOM

PlayStation

© Capcom Co, Ltd et Street Fighter Ex Plus Alpha sont des marques déposées de Capcom Co, Ltd. Capcom est une marque déposée de Capcom Co, Ltd. Distribué par Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

STREET FIGHTER EX plus α

EN 3D LA BASTON PREND UNE AUTRE DIMENSION

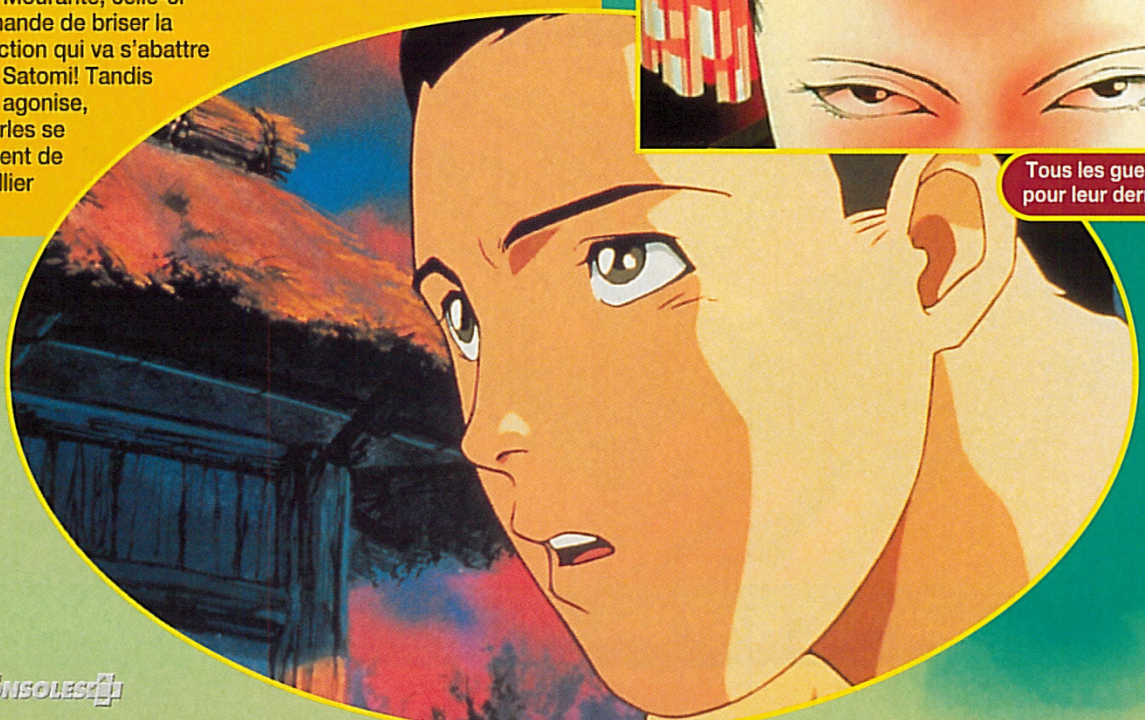
REFLEXION FAITE

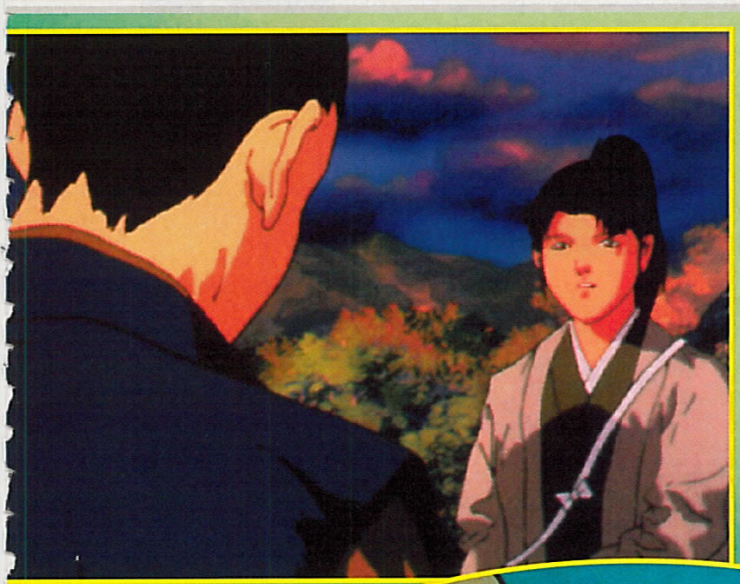
The Hakkenden

Enfin! Cela fait des années que j'attends que cette série d'OAV sorte en version française. Autant vous le dire tout de suite, The Hakkenden est un chef-d'œuvre! Il faut absolument le voir, il a tout pour plaire.

L'histoire se passe dans le Yamato, à l'époque des samouraïs. Tout débute par l'affrontement de deux clans. Le chef du clan Satomi promet de donner sa fille en mariage à quiconque lui ramènera la tête du chef adverse, protégé par des esprits maléfiques.
Yatsufusa relève le défi et c'est... le chien de la famille ! La princesse Fussé part donc loin, par-delà les montagnes, avec Yatsufusa. Mais elle ne laisse pas le chien s'approcher, menaçant de se sucider. C'en est là pour notre couple dépareillé lorsque Daisuke, l'ancien promis de la princesse, que l'on croyait mort sur le champ de bataille, décide de faire justice. Malheur! la balle qu'il destine à Yatsufusa touche aussi Fussé. Mourante, celle-ci lui demande de briser la malédiction qui va s'abattre sur les Satomi! Tandis qu'elle agonise, huit perles se détachent de son collier et gravitent en l'air. Un kanji apparaît sur chacune d'elles avant qu'elles ne se dispersent. A chacune des perles correspond un guerrier, il faut maintenant qu'ils se réunissent pour affronter leur destin et briser la malédiction.
D'un design atypique, Hakkenden bénéficie d'un scénario musclé, au rythme endiablé! Par tradition, les histoires de samouraïs sont assez sanglantes, et les combats au sabre se finissent forcément mal.
Si l'on y ajoute les créatures maléfiques et la magie noire, cela donne des OAV assez gore – âmes sensibles s'abstenir.
Musiques géniales, réalisation superbe: une grande série à ne surtout pas manquer.

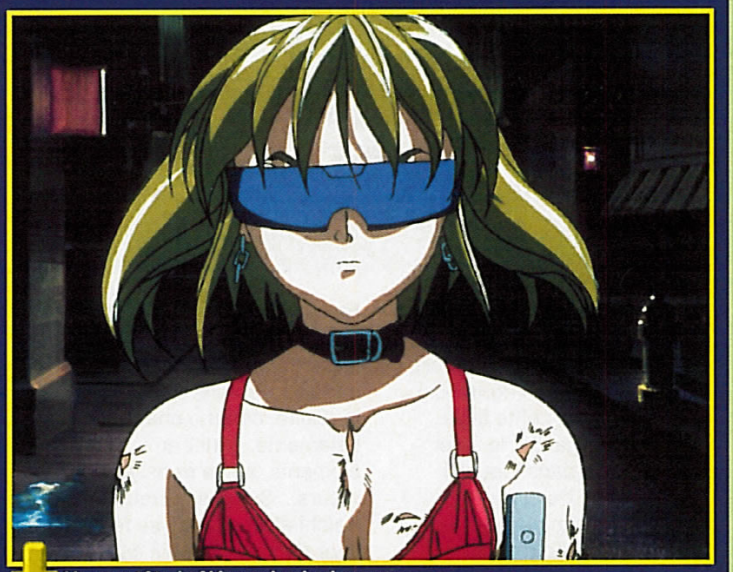
Tous les guerriers réunis pour leur dernier combat.





ARMITAGE 3

"Armitage" sera diffusé sur Canal+, à partir de vendredi 22, par groupes de deux OAV. Le doublage a été refait. A vos magnétoscopes!



Un peu tête brûlée mais si mignonne.

Editeur: KAZE ANIMATION

Auteur : TAKASHI ANNO

Version: FRANÇAISE

Les deux guerriers et la belle Amaji.

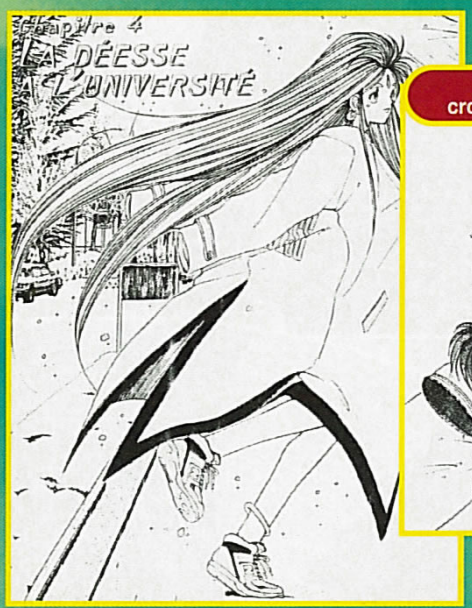
Le combat s'annonce difficile.

Ah! My Goddess

Alors que "Video Girl Ai" vient de se terminer, "Ah! My Goddess" pourrait bien prendre la suite. En tout cas, on reste dans le même ton, et beaucoup risquent d'être conquis.

Keichi est un jeune garçon qui n'est encore jamais sorti avec une fille et il complexe un peu sur sa petite taille. Alors qu'il "garde" le foyer d'étudiants dans lequel il habite, il se trompe en composant un numéro de téléphone. Une déesse apparaît pour lui exaucer un vœu et un seul. Elle est charmante et se nomme Belldandy. Contre toute attente, Keichi lui demande de rester avec lui pour toujours. Le souhait est accepté et, dès lors, si quelqu'un essaie de les séparer, il subit les effets de la "force d'interposition". En clair, il ne lui arrive que des ennuis! La petite vie tranquille de Keichi va changer du tout au tout.

Belldandy est une déesse de première catégorie et, de ce fait, très puissante. Elle peut modifier certains aspects de la réalité, comme changer de vêtements, parler aux éléments ou lire dans les cœurs... Sur ces entrefaits, Keichi et Belldandy se font virer du foyer vu qu'il est interdit aux filles. Nos deux tourtereaux trouveront refuge dans un temple, qui deviendra leur maison.
Le dessin, toujours bien lèché, de ce manga est d'un style un peu atypique, notamment les visages. Même si l'histoire débute un peu comme dans Video Girl Aï, la suite des événements vous réserve nombre de surprises.



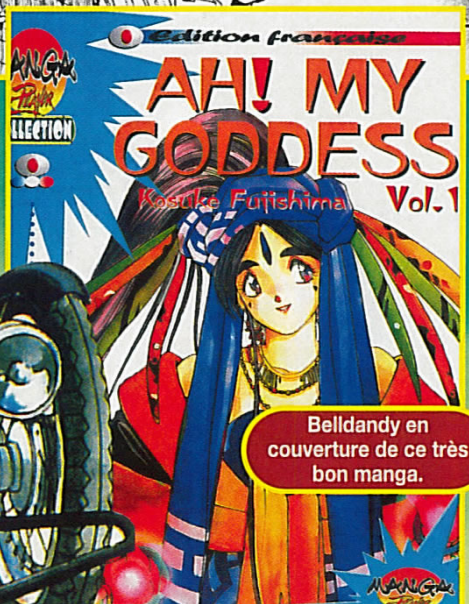
Belldandy croit Keichi malade.

Le roi du bricolage, un pote de Keichi.

Éditeur: MANGA PLAYER

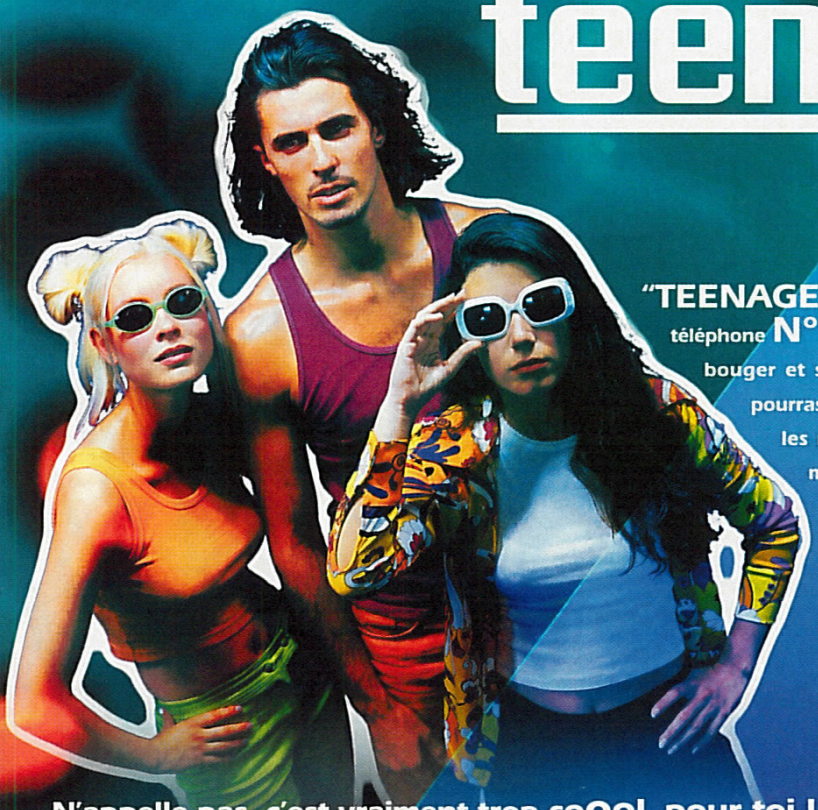
Mangaka: K. FUJISHIMA

Version: FRANÇAISE



Belldandy en couverture de ce très bon manga.

teenage line



"TEENAGE LINE", c'est le numéro de téléphone N°1 chez les Teenagers qui aiment bouger et s'éclater. Une fois en ligne, tu pourras t'éclater avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service. (C'est le plus gros forum de France !)

N'appelle pas, c'est vraiment trop coOOL pour toi !

08 36 68 70 60

RADIO ADOS

écoute ou participe!

Une question?

- Amours
- Bons plans
- Flirt
- prévention
- rapports filles/garçon
- la réponse en direct

08 36 68 30 40

ROBOCOP

50% Homme, 50% Robot
100% Justicier

08 36 68 15 12

MARS ATTACKS®

AKH AKH AKH! par téléphone

08 36 68 91 00

POWER RANGERS

08 36 68 50 40

AU DELA DU REEL

08 36 68 30 60

LUCKY LUKE AU

08 36 68 00 05

THE SIMPSONS™

COOL

Des jeux et des cadeaux au :

08 36 68 00 23

THE SIMPSONS © 1996 -20th Century Fox Film Corp

© RCB 342 177 029 000 10 - 08.3668: 2,23 F/mn -

Pour la Belgique : 0900•01•299 pour tous les jeux. 18,75 FB/mn

Pour la Suisse : 00•232•822•01 pour tous les jeux. 2,13FS/mn

3x3 Eyes

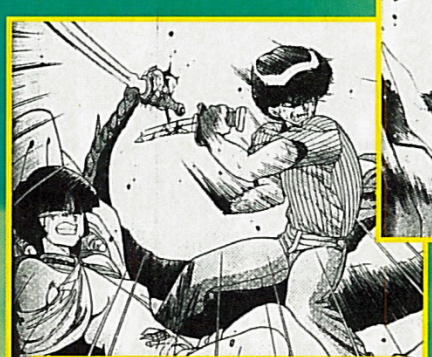
Yuzo Takada étant un de mes mangakas favoris ("Blue Seed", "Nuku Nuku"), il était impensable de passer sous silence la sortie du deuxième volume de "3x3 Eyes"! Allez, courez tous l'acheter, c'est du bon!

Pour ceux qui ne connaîtraient par encore "3x3 Eyes" (est-ce possible?), voici un petit résumé pour vous mettre l'eau à la bouche.
Paï est la dernière survivante des Sanjiyans Ankara, une race dotée de très puissants pouvoirs magiques.
Elle a transformé Yakumo en "Wu", il est devenu son serviteur, protecteur, ami... Ensemble, ils recherchent la Statue des hommes pour que Paï puisse devenir humaine.
Malheureusement, plusieurs créatures maléfiques cherchent à ressusciter Kwei-Yan-Wang, un démon que les derniers Sanjiyans ont expédié dans un endroit où il ne pourrait plus nuire.
Paï ne peut laisser faire ça, car le monde des humains serait détruit. Inutile de vous dire que ce deuxième volume est immanquable, d'autant que Yakumo a beaucoup changé. Plusieurs années de voyage l'ont rendu plus fort, plus sûr de lui. "3x3 Eyes" est un excellent manga, un des meilleurs avec "Cobra", "Sanctuary", "Ranma" et "Appleseed". Le scénario est vraiment très fort, la relation entre Yakumo et Paï n'est jamais réellement claire.
Pour une fois, le héros est faible lorsqu'il s'agit de combattre. Seule Paï, lorsque son troisième œil apparaît et qu'elle se laisse diriger par son autre conscience, est forte. Même si le style de dessin n'est pas du goût de tout le monde, il faut avouer que le trait est bon et que les décors sont soignés.
Mélangeant avec bonheur magie noire, gore, amour et action...
3x3 Eyes est un manga à lire toutes affaires cessantes!!

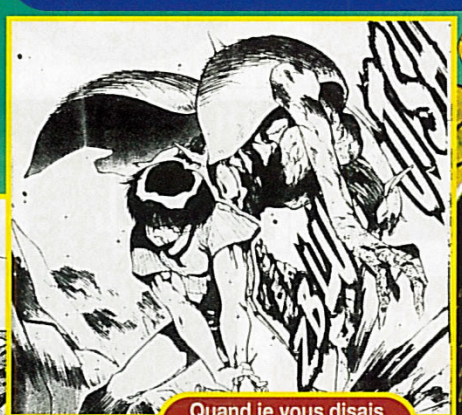
Éditeur: MANGA PLAYER

Mangaka: Y. TAKADA

Version: FRANÇAISE



Yakumo se tranche la main contrôlée par un monstre plutôt que de tuer une amie.



Quand je vous disais que c'est un peu gore.

Paï dans son costume "traditionnel".

Paï et son oiseau domestique, Takuh.

SEGA WORLDWIDE SOCCER '98

Championnat de D1 ou Coupe du Monde ? Le vainqueur joue sur Saturn !

- *Jouez avec tous les clubs français, anglais et espagnols comprenant chacun 20 équipes, en plus des 48 équipes internationales.*
- *Grâce au Player Edit, créez votre propre championnat en personnalisant votre équipe.*
- *Excellente jouabilité et nombreuses techniques de jeu inédites (passes, tacles, retournés, bicyclettes, lobs, roulettes, effets dans le ballon…).*
- *Graphismes et animation exceptionnels (utilisation de la motion capture).*
- *De multiples options pour démarrer votre match dans les meilleures conditions (choix des modes de jeu, du stade, de la météo…)*

ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10*
LE MINITEL 3615 SEGA**

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

SEGA SATURN™
ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

SEGA SPORTS

(*2,23 Frs/min - **1,29 Frs/min) - BAM

Tekken

Sony Music Entertainment a accepté de dévoiler en exclusivité pour Consoles+ les tout premiers clichés de la série d'OAV qui est en train de voir le jour dans ses studios. Tekken bientôt en animé: non, vous n'avez pas rêvé.

Lee agit, tapi dans l'ombre. Un homme mystérieux qui révélera un peu de son histoire par la suite.

Quand un jeu a acquis une certaine notoriété, la tradition veut qu'on en fasse un animé. C'est une spécialité de Sega, mais SNK, Takara et Capcom en connaissent, eux aussi un rayon. C'est maintenant au tour de Namco. Alors qu'un film en images de synthèse est prévu pour le printemps 98, l'éditeur a confié à SME le soin de réaliser, en coopération avec Ascii, une série d'OAV basée sur les deux premiers Tekken – Namco ne participe en rien à l'opération et a préféré laisser les spécialistes s'en occuper. On retrouve donc les personnages du jeu dans un scénario créé pour les besoins du film. On y trouve aussi quelques éléments de Tekken 3, comme les liens d'affection qui unissent Kazuya à Jun. L'histoire n'a pas encore été révélée dans le détail. Le premier volet est annoncé pour novembre prochain et le second pour janvier 1998. L'animé devrait garder tout ce qui a fait le succès du jeu, avec ses coups spéciaux et ses combats spectaculaires. La qualité de la réalisation semble pour le moment plutôt bonne, avec des dessins assez fins: rien à voir avec Fatal Fury et ses nez pointus. Namco semble décidé à faire coup double, l'OAV profitant de la réputation du jeu, et réciproquement!
Si vous êtes un fan de la saga du "tournoi du Poing de fer" et si l'animation japonaise vous attire, alors cette adaptation est pour vous. Le titre est assez connu pour qu'on puisse espérer une version française.

Michelle est capable d'enchaîner poing et pied à une cadence infernale.

Lei viendra apporter son aide à Jun et ses amis face aux forces des Ténèbres.

Kazuya fait voler en lambeaux ses vêtements avant d'affronter son ennemi.

Heihachi est le grand méchant, comme d'habitude...

Une illustrations officielle du premier volume de l'OAV.

De Kazuya, Jun ne possède plus que ce pendentif. Où est-il donc?

© Namco/Ascii. Sony Music Entertainment

NINTENDO 64

LA NINTENDO 64 officielle France +1 manette 999F

Les meilleurs jeux Nintendo 64 sont chez Micromania !

F1 POLE POSITION

NEW

Dans ce jeu de Formula 1 vous aurez le **choix entre de nombreuses voitures** que vous pourrez les régler à votre guise, **le choix entre de nombreux circuits**... tout cela accompagné d'une **bande son et de graphismes de qualité.**

Etes-vous prêts à **défier la gravité** ? Dans ce jeu de **course de moto futuriste**, vous vous mesurerez à de redoutables adversaires, jusqu'à **4 sur le même écran**. Choisissez parmi **8 motos** avec chacune leurs propres caractéristiques, des armes différentes... sur **12 circuits** aux décors à la hauteur de la puissance de la Nintendo 64.

BLAST CORPS.

NEW

En l'an 2000, un camion fou transportant du gaz mortel pour l'humanité : **et si ce camion venait à exploser ?** Votre mission est de l'empêcher de rentrer en collision avec quoi que ce soit. Pour cela vous disposez d'une **quinzaine de véhicules**, sur plus de **70 niveaux**, pour dégager tout ce qui pourrait se trouver sur son chemin.

NEW LYLAT WARS + VIBREUR

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de **15 niveaux**, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en **3D**, **3 véhicules différents** et **plusieurs façons de finir le jeu.**

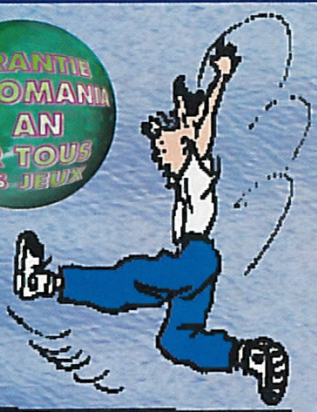
Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Avec ce jeu de Hockey, vous pourrez jouer soit en **mode arcade**, soit en **mode simulation**. En **mode arcade** jouez **3 contre 3, avec coups spéciaux... En mode simulation** vous trouverez toutes les équipes, avec les joueurs et même ceux qui se sont cachés ! **Jusqu'à 4 joueurs en même temps.**

NEW

Le seul jeu de basket sur Nintendo 64 ! Vous participerez aux tournois 2 contre 2, avec les plus grands joueurs de la NBA. Vous pourrez même **créer votre propre joueur** et lui faire utiliser **tous les coups spéciaux (jeu à 4 en simultané). À ne manquer sous aucun prétexte !!**

NEW

Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 97.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

8 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

Les meilleurs jeux PlayStation sont chez Micromania !

SONY PlayStation

La course de **Off-Shore la plus rapide** du monde ! Graphismes **haute résolution, vitesse hallucinante**, ralentissement nul, **décors variés** ! Tel est le **cocktail explosif** de Rapid Racer. Participez à des **courses éffrénées** où la dextérité est primordiale. Et si toutefois les 6 circuits proposés ne vous suffisent pas, créez les vôtres jusqu'à 280000 !

NEW

CATALOGUE PLAYSTATION N° 6

GRATUIT

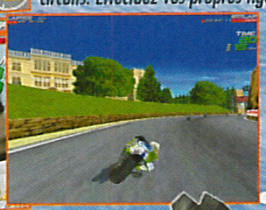
Le catalogue PlayStation N°6
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!

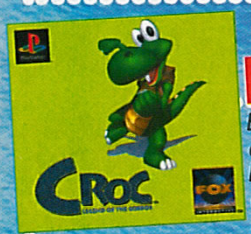
NEW

Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console ! **Beat'm all entièrement en 3D temps réel**, vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'**interactivité est poussée à son extrême**. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !

NEW

Moto Racer débarque sur **PlayStation !** Participez à des **courses torrides seul ou à 2** sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !





NEW

Entièrement **compatible avec la manette analogique**, CROC renouvelle le genre **plateforme**. Avec des **dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel**, il offre une possibilité de **déplacement total**. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbols du tyran. **Leur sort est entre vos mains.**

NEW

Vous faites partie de la G-POLICE, **escadron du futur**. À bord de votre **forteresse volante** parcourez **35 niveaux** à la 3D éblouissante. **Nombreuses scènes en PMV, musiques enivrantes et action non stop !**

NEW

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! **Entièrement réalisé en 3D**, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la **Motion Capture**, sont **beaucoup plus réalistes**. D'une **jouabilité à toute épreuve**, voici la renaissance d'une saga mythique !

NEW

Vous aimez MicroMachines ? Overboard vous comblera. Dans ce jeu d'**action stratégie** vous dirigez une **flotte de galions** dont le but est de détruire l'adversaire. **Excellent** seul, ce jeu prend toute sa dimension à plusieurs, particulièrement à **5 joueurs**.

NEW

La suite de Air Combat : les **graphismes** ont été **améliorés**, toujours autant de **missions et de choix d'avions**. Complètement compatible avec le **Joypad analogique de Sony**.

LA PLAYSTATION +1 manette 990 F*

LE POWERPACK
- 1 CARTE MÉMOIRE
- 1 MANETTE
- 1 SACOCHE

299 F*

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

FORMULA 1 97

Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la ***météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée !*** *Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les* ***chocs en temps réel. Deux modes*** *proposés,* ***arcade et grand prix.*** *FORMULA 1 est entièrement compatible avec* ***la manette analogique*** *de SONY !*

HIT

UN JEU EXCEPTIONNEL

Un jeu de ***plateforme*** *d'une* ***richesse rare*** *:* ***décors*** *en* ***3D, graphismes et personnages*** *et surtout l'****atmosphère particulière*** *qui s'en dégage. Vous incarnez* ***ABE, un être étrange*** *qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir* ***transformer en hamburger****, et vous devrez aussi délivrer, avec votre* ***compagnon ELUM, 99 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...***

HIT

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 97.

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical) - 75013 Paris

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

NEWS

Dessin animé
RAYMAN À LA TÉLÉ

● **Rayman, en dessin animé sur une chaîne de télé française, vous en rêviez? Ubi Soft va certainement le faire. Ce qui nous changera agréablement des japoniaiseries... Mais pas de panique, gardez votre sang-froid: ce ne sera pas avant l'automne 1999. C'est du moins ce que projette l'éditeur français, concepteur du bonhomme sans bras ni jambes. Une délégation d'Ubi Soft était présente au dernier Mipcom (un des salons audiovisuels les plus importants au monde) pour trouver des partenaires. Tout ce que l'on sait pour l'instant, c'est que l'écriture de la série a été confiée à de "prestigieux" scénaristes américains, que les images de synthèse en 3D seront inspirées du jeu Rayman II (dont la sortie est prévue l'an prochain) et que le budget de production est estimé à 35 millions de francs. Il semble aussi que ce soit la nouvelle politique de la maison: créer des jeux vidéo en pensant aussitôt à les porter sur le petit écran. Rayman, qui fut l'un des tout premiers jeux à sortir sur Playstation, a été vendu, à ce jour, à 1 million d'exemplaires dans le monde, tous supports confondus.**

Ça barde entre 3D/fx et Sega
LA GUERRE DES CHIPS GRAPHIQUES

● **Alors que Sega semble avoir définitivement opté pour la technologie Power VR, développée par Nec, et devrait l'intégrer dans ses futurs add-on Saturn et dans sa Saturn 2, 3D/fx a annoncé son intention d'intenter un procès pour rupture de contrat au géant de l'arcade et exige plusieurs millions de dollars de dommages et intérêts. Il faut savoir que Sega avait mis en concurrence les deux constructeurs 3D/fx et Nec pour la fabrication des chips graphiques destinés à ses nouveaux projets. Or, d'après 3D/fx – qui, il y a peu de temps encore, semblait avoir remporté le marché –, Sega n'aurait pas respecté les principes les plus élémentaires de la mise en concurrence... Le président de 3D/fx, Greg Ballard, avance que "Sega a mis fin au contrat sans justification" et, plus grave encore, que Nec aurait eu accès, par l'intermédiaire de Sega, aux technologies confidentielles de 3D/fx... En réponse à ces accusations, Sega rétorque qu'il est un "investisseur important de 3D/fx", a toujours respecté "les droits de propriété de ses partenaires, et espère le même traitement en retour". Toute cette affaire devrait donc se régler au tribunal dans les mois à venir.**

Ouh, qu'il est Mignon!
NINTENDO MAGAZINE

● La famille Consoles+ s'agrandit, et est heureuse de vous annoncer la naissance, le 10 octobre prochain, de Nintendo Magazine. Un mag entièrement dédié aux fans de Nintendo avec les tests complets des premiers jeux de la Nintendo 64 française, la vraie soluce de Super Mario 64 (relue et approuvée par la hot-line Nintendo), des news exclusives, des previews mondiales pur sucre et une cassette vidéo qui vous présentera en images qui bougent les futurs monstres de Papa Mario 64!

■ **La Playstation s'envole!**
Sony annonce avoir vendu 20 millions de Playstation de par le monde (contre un peu moins de 10 millions de Saturn...). La répartition serait suivante:
• 8,5 M de consoles au Japon (70 M de jeux);
• 6,4 M aux Etats-Unis (35 M de jeux);
• 5,1 M de consoles en Europe (30 M de jeux).

■ **Sony France**
considère que Nintendo vendra pas loin de 350 000 pièces de sa console en France d'ici la fin de l'année contre 600 000 à 700 000 Playstation sur la même période.

Départ pour Flagship
OKAMOTO QUITTE CAPCOM

● Yoshiki Okamoto, l'un des chefs du développement de quelques produits Capcom (Street Fighter II et Resident Evil, entre autres) vient de quitter Capcom pour monter sa propre entreprise, baptisée Flagship, dans laquelle Capcom, Sega, et Nintendo, ont d'ores et déjà investi. Le but premier de cette jeune société est de proposer des scénarios pour les centres de développement nippons. Okamoto a également annoncé son intention de sortir des produits Saturn, Nintendo 64 et Playstation assez rapidement. Le premier projet de la société n'est autre qu'un RPG "nouveau genre" pour la Saturn. Son originalité? Ce serait un CD composé de quatre scénarios différents (de deux à quatre heures chacun) dont la suite (basée sur le même principe des quatre scénarios) sortirait tous les deux mois au prix de 2 000 yens (environ 100 francs). L'idée n'est-elle pas excellente? Nous en jugerons durant l'hiver 98, date à laquelle devrait sortir le premier opus de la saga.

sans tam tam

avec

TAM TAM

Avec TAM TAM, recevez instantanément, 24 h sur 24, par téléphone, minitel, micro-ordinateur et Internet des messages écrits et cela sans payer d'abonnement. En plus, TAM TAM vous offre 3 flashs d'information par jour et des scoops en temps réel.

INTERNET : http : // www. tamtam. tm. fr

3615 TAM TAM
2,23 F TTC / mn

LE MESSAGER DE POCHE cegetel

AUSTRALIE photo : J.N. Leblanc-Bontemps

■ **Nintendo 64 US.** Nintendo of America vient d'annoncer la sortie en mars 1998 de Banjo Kazooie, Ken Jeffrey Junior et Conquer Quest. Yoshi Story (c'est le nom américain de Yoshi's Island) sortirait pour sa part le 9 février, et Bomberman 64 le 1er décembre. Aux Etats-Unis, bien entendu.

■ **Shining en Amérique.** Alors que les jeux de sport constituent la denrée de base des possesseurs américains de Saturn, Sega vient de découvrir l'engouement du public yankee pour les RPG. Shining The Holy Ark vient en effet de se vendre aussi bien que le premier titre sport de la Saturn (un jeu de base-ball, World Series 98) et Sega US envisage de traduire les titres à venir (Shining Force III, Phantasy Star V et Phantasy Star Collection). Il était temps.

■ **Encore des RPG en anglais...** Working Design vient d'annoncer que la version américaine de Magic Knight Rayearth (Sat) sortirait en novembre, tandis qu'Alundra (PS) est attendu en décembre. Working Design a également acquis les droits pour le marché ricain de Lunar: Siver Star Story, un jeu pour Saturn compatible avec la carte MPEG. Le jeu devrait sortirdébut 98.

■ **Capcom sur N64?** C'est désormais une certitude: Capcom se lance à l'assaut de la Nintendo 64. Sont prévus un clone de Resident Evil (avec un ninja en guise de héros), un Ghouls and Ghost 64, un jeu de réflexion dans le genre de Tetris, des épisodes de Street Fighter et de Darkstalker, ainsi qu'un jeu complètement inconnu pour l'instant. Aucune date de sortie n'a été annoncée.

■ **Dural et Shiny.** David Perry vient d'annoncer qu'il soutiendra la console Sega nouvelle génération en adaptant Messiah, son nouveau jeu PC.

Sortie : décembre

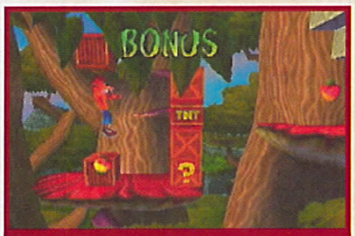
Les chevaliers de Baphomet 2 (PS)

SUR LES TRACES DE QUETZACOATL

Nico est une journaliste qui s'est fait une spécialité de se mettre dans la panade. Elle avait déjà bien entamé les hostilités dans le premier Baphomet et la voilà qui récidive à cause d'une satanée pierre noire qu'elle a récupérée en enquêtant sur les activités d'un gros trafiquant. Elle fait appel à son fidèle copain Georges, bien sûr, et comme elle va se faire kidnapper par un gros Mexicain dès le début du jeu, on ne la verra pas beaucoup. Vous dirigerez donc le téméraire Américain dans cette nouvelle aventure, toujours aussi jolie (rapport aux graphismes classieux). Le principe du jeu n'a pas bougé d'un iota (énigmes tordues et "click & play") et seul le scénar' vous ouvrira de nouveaux horizons. Ce n'est déjà pas si mal.

Crash Bandycoot 2 (PS)

CORTEX IS BACK!



Sortie : décembre

La vermine rampante, plus connue sous le nom de Cortex, n'a donc pas rendu l'âme... Bien au contraire: l'infâme est en pleine forme. Et le voilà qui revient, avec de nouveaux compagnons, toujours aussi décidé à mener la vie dure à notre rongeur australien. Au long de plus de soixante niveaux bien tordus, Crash va pouvoir chevaucher de nouveaux animaux, utiliser de nouveaux ustensiles ou encore découvrir de nouvelles caisses (qui vont s'avérer bien délicates à détruire...). Naughty Dog a peaufiné son bébé avec amour: la réalisation est toujours aussi nickel et les sensations très fortes. Notez que Crash 2 est compatible avec le pad analogique.

Sortie : novembre

F1 Pole Position 64 (N64)

VERSION FRANÇAISE OPTIMISÉE!

C'est bien de sortir les jeux japonais assez rapidement en version officielle, mais c'est encore mieux quand l'éditeur (ici, il s'agit d'Ubi Soft) apporte des modifications au produit. Ce F1 Pole Position 64 (testé dans notre numéro 65 sous le nom de Human Grand Prix) garde donc ses qualités de base (soit une réalisation honnête, une bonne impression de vitesse et tout plein de circuits), mais vous trouverez également plein d'autres petits détails...
A présent, le jeu bénéficie de la licence de la FIA (donc vrais pilotes et véritables écuries de rigueur...), les développeurs d'Ubi ont ajouté des bruitages, retravaillé le clipping et les graphismes, ont réduit les effets d'étincelles jugés excessifs et ont même jugé utile de modifier les communications radio avec les stands. Ça, c'est drôlement sympa: c'est rare qu'on nous gâte à ce point.

Snowbo Kid - Twisted Edge (N64)

GLISSE DE LÀ...

Les deux premiers jeux de snow-board de la N64, Snowbo Kids et Twisted Edge, débouleront bientôt. Le premier devrait sortir en décembre au Japon, propose une option 4 joueurs, 8 circuits (dont un half pipe) et des planches "upgradables" à la manière d'un Road Rash (vous gagnez de l'argent à la fin des courses et vous boostez la planche...). Il devrait être compatible avec le vibreur. Le second, Twisted Edge (dont la photo est tirée) n'en est qu'à ses premiers stades de développement et les infos ont du mal à filtrer... Enfin, bon, vous voilà prévenu: va y avoir de la glisse sur la console à Mario...

GET CONNECTED !*

*RESTEZ BRANCHÉ !

SV 380

V3 Racing Wheel.
Volant analogique et numérique.
Avec ses 300° de rayon de braquage, une position de volant réglable, un emplacement pour carte mémoire, un socle pouvant reposer sur sa base ou être placé sous les jambes, des boutons de tir programmables, et un pédalier analogique séparé, vous pouvez aborder la compétition automobile en toute confiance.
Idéal pour Mario Kart 64™, F1 Pole Position 64™, ou Multi-Racing Championship™.
Existe aussi pour Playstation™.

SV 303

Ultra Pad.
Manette dotée de 5 boutons de tir et d'une commande visuelle dans quatre directions.
- ✔ Commande numérique 8 directions.
- ✔ Joystick analogique.
- ✔ Emplacement pour carte mémoire.

SV 364

Arcade Shark.
Poignée de jeu type Arcade.
- ✔ 5 boutons de tir et commande visuelle.
- ✔ Commande directionnelle analogique et numérique.
- ✔ Poignée de jeu amovible.
- ✔ Fonction de tir automatique et ralenti.
- ✔ Emplacement pour carte mémoire.

SV 304

Le Makopad est une manette révolutionnaire qui bénéficie de la licence officielle de Nintendo®.
Avec le Makopad 64, vous aurez un contrôle total tout en gardant la même position des mains.
Avec un boîtier transparent, le tir automatique, le ralenti, et un cordon de raccordement très long, le SV 304 est prêt pour l'attaque.

SV 362 A

Héritier de la manette N64 la plus vendue en 1996, le SharkPad Pro 64² arrive au sommet de l'empire des manettes Nintendo® 64.
Il rassemble toutes les caractéristiques qui ont fait le succès de son prédécesseur le SharkPad Pro, telles que tir automatique, ralenti, boîtier transparent et emplacement pour carte mémoire.
Cette fois-ci, ce modèle offre une forme unique de raie, simplifiant davantage la prise en main du stick analogique.

GENEDIS

INTERACT

GENEDIS - 9F, rue de la Sablière - 92634 GENNEVILLERS CEDEX
Tél : 01 41 32 28 88 - Fax : 01 41 32 28 80 - e-mail : genedis@easynet.fr - web : http://www.interact-acc.com

Réalisation Tél : 01 45 49 64 70.
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

■ **NE PAS CONFONDRE**

Le killer, simple jeu d'assassinat où les participants s'entre-tuent joyeusement, et sans trop jouer de rôles spécifiques, à coups de pistolets en plastique sous l'œil bienveillant d'un ou plusieurs arbitres.

La murder-party, essentiellement policière et jouée en intérieur – sorte de cluedo grandeur-nature où les joueurs mènent l'enquête.

Le paintball, mi-jeu mi-discipline sportive où l'on se canarde à coups pistolets à billes de peinture plutôt costauds, d'où l'utilisation de protections appropriées.

Le grandeur-nature proprement dit, ou "GN", qui est le plus proche du jeu de rôles sur table: les joueurs y incarnent des personnages prédéfinis et participent à une véritable intrigue.

■ **OÙ S'ADRESSER?**

Deux adresses à contacter pour tous renseignements complémentaires.

La Fédération de jeux de rôles grandeur-nature, qui pourra vous fournir conseils et bonnes adresses – FJRGN, 89, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél.: 01-53-06-63-31.

Le mensuel "Casus Belli", disponible en kiosque, qui diffuse régulièrement des annonces de manifestations, avec coordonnées – Casus Belli, 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Grandeur-nature
KÉZAKO, LE GN?

● L'automne est traditionnellement la saison du grandeur-nature. Si elle possède (à tort) une réputation quelque peu sulfureuse, cette variété de jeu de rôles la doit certainement aux déguisements hallucinants de ses participants les plus motivés, et à la conviction que ces derniers mettent à incarner leurs personnages. Il faut dire qu'on franchit là, par rapport au jeu de rôles traditionnel, une étape supplémentaire vers l'interprétation totale de son rôle. On ne se contente plus de dire "mon personnage fait ceci ou cela": on le fait soi-même, épée en caoutchouc ou grimoire de sorts à la main. Pas question de dés, de fiche de personnage chiffrée ou de jets de compétence: si vous voulez séduire cette jolie tenancière, il faudra le faire vous-même, grâce à votre physique avantageux ou à la galanterie de votre conversation. Pourquoi ne pas laisser un instant de côté vos consoles ou vos jeux de rôles pour retrouver l'ivresse des poursuites en forêt ou la moiteur des huis-clos étouffants?

Grandeur-nature (bis)
LA PRÉPARATION

● Un GN ne s'improvise pas: de toutes les activités ludiques répertoriées, et que la décence autorise, c'est sans doute celle qui demande la préparation la plus importante: monter le décor (en extérieur ou en intérieur), briefer les personnages sur leurs rôles, confectionner les éventuels effets spéciaux et mettre en place les événements séquentiels, ça ne s'improvise pas en cinq minutes. Dans la plupart des cas, le scénario ne se déroulera (et ne s'étoffera) sans accro que grâce aux talents conjugués des organisateurs. Les parties se déroulant généralement sur une journée entière, nuit incluse, il sera bien nécessaire de rythmer l'intrigue en y greffant une série d'événements spectaculaires (attaque surprise, atterrissage de soucoupe volante, invasion de sauterelles ou éruption volcanique dans la cave du manoir...).

Grandeur-nature (ter)
UNE VRAIE PIÈCE DE THÉÂTRE!

● Au cours du scénario, les joueurs (souvent beaucoup plus nombreux que dans un JDR traditionnel) auront tout loisir de converser avec les autres participants, d'affronter (ou de communiquer avec) des personnages non joueurs, de manger, de dormir, de boire ou de courir pour de vrai. La plupart mettront en outre un point d'honneur à se costumer ou se grimer avec soin et à interpréter avec conviction leur rôle (qui leur est remis avant le début de la partie). Une partie de GN réussie ressemble à une pièce de théâtre semi-improvisée, avec effets spéciaux et décors naturels. Les photos qui égaient cet article vous convaincront que la chose n'est pas toujours de tout repos. Mais qu'est-ce qu'on rigole!

EXPLOSIVE RACING

PLAYER ONE 91%
"EXPLOSIVE RACING est un pur jeu d'arcade comme on les aime."

PLAYSTATION MAGAZINE 7/10
"EXPLOSIVE RACING explose toutes les courses arcade du moment."

du fun du speed... cocktail explosif!

CONSOLES+ 93%
"C'est fun, c'est beau, c'est rare et c'est à voir."
"Certainement l'une des meilleures courses "arcade" de la PLAYSTATION..."

CONSOLES NEWS 93%
"Les sensations sont telles qu'à chaque saut on retient son souffle.."
" Le fun est omniprésent..."

"Une vitesse hallucinante, 24 parcours différents, 15 bolides, 7 fous du volant à vos trousses. Vous pensiez tout connaître des courses auto... EXPLOSIVE RACING va vous exploser la rétine et vous coller au siège!"

Creator

TOKA

FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

FUNSOFT

PlayStation

"P"et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "Explosive Racing" est une marque déposée de Toka. ©1997 Toka. Tous droits réservés.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

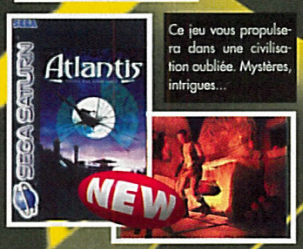
- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**
  Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.**
  Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Pas d'état d'âme et tirez sur tout ce qui bouge.

Retrouvez le nouveau jeu de combat en 3D

CONSOLE SATURN + 1 PAD
990 FRS



Ce jeu vous propulsera dans une civilisation oubliée. Mystères, intrigues...

Les fans du ballon rond vont être éblouis par ses qualités techniques et sa jouabilité

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

NIMES (NOUVELLE ADRESSE)
Cours Amiral Courbet
04.66.21.81.33

VALENCIENNES CENTER
1, place Tournai
03.27.47.30.60

DRAGUIGNAN
36, bd J. Jaurès
04.94.50.89.50

ST DENIS de la Réunion
317, rue Marechal Leclerc
02.62.41.98.24

BREST ANCIEN STOCK GAMES
12, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

BORDEAUX CENTER
142, cours V. Hugo
05.56.31.25.29

PAU CENTER
Cc Carrefour Lescar
05.59.72.91.32

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage le la République
03.24.57.43.19

RENNES ANCIEN SEQUENCE NEWS
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

LAUSANNE
Cc Métropole 2000
17, rue des Terreaux
021.329.04.14

LYON Ecully CENTER
Cc Carrefour Ecully
04.78.60.33.60

DIJON (NOUVELLE ADRESSE)
88, rue de la Liberté
03.80.58.95.94

GENEVE2
Avenue Henri Dunand
022.800.30.90

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE	Tél : 03.28.66.73.73
EVRY CORBEIL *CENTER*	Tél : 01.69.07.73.15
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
LYON ECULLY *CENTER*	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.68.34.05.11
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROANNE	Tél : 04.77.78.09.20
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
SION	Tél : 027.323.83.55
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.90
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 022.800.30.90

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
LE TAMPON (Réunion)	Tél : 02.62.27.87.76
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

©ELFANE COMPO 04 72 72 06 11

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS

Evoluez dans un jeu de plateforme dans le monde de Dracula.

Une adaptation de la BD très réussie.

Rencontrez le premier héros tolérant, non violent et... envoûtant.

Pour les fans de la crosse, superbe simulation de Hockey sur glace.

Installez-vous dans un cockpit d'hélicoptère.

Voici Croc, le nouveau personnage d'un jeu d'aventure en 3D.

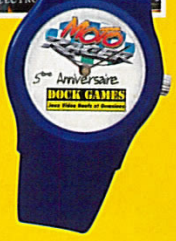
Retrouvez votre héro à cheval avec cette nouvelle adaptation.

Un jeu du type de Double Dragon, avec la 3D en plus.

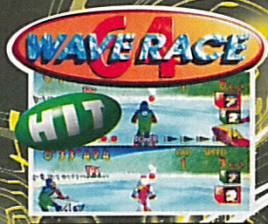
5è ANNIVERSAIRE DOCK GAMES

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

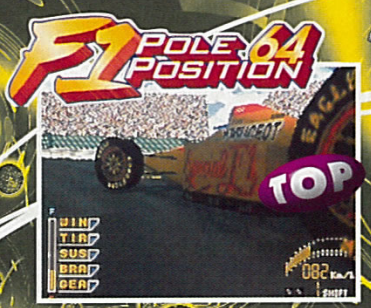
2 type de courses de motos : vitesse et cross, 8 circuits tout en 3D.



UNE MONTRE OFFERTE
pour les 2000 premiers Moto Racer achetés



Fabuleux jeu de simulation de Jet Ski, les vraies sentations de la glisse. 1 ou plusieurs joueurs.



Sautez dans le cockpit d'une Formule 1 pour une course à vous couper le souffle !!!

Débarquez à Los Angeles post anatomique pour exploser les aliens.

Pour tous les mordus de Basket, ce titre est indispensable.

Adapté d'une bande dessinée, Turok exploite à 100% les capacités de la N64.

De superbe animation, la 3D fait son apparition.

Mario et ses bolides tout en 3D. de 1 à 4 joueurs. avec ses 20 circuits.

Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D avec le nouveau Mario.

CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Les story-boards sont aussi indispensables dans les jeux vidéo qu'au cinéma. Ici, la rencontre avec un des boss.

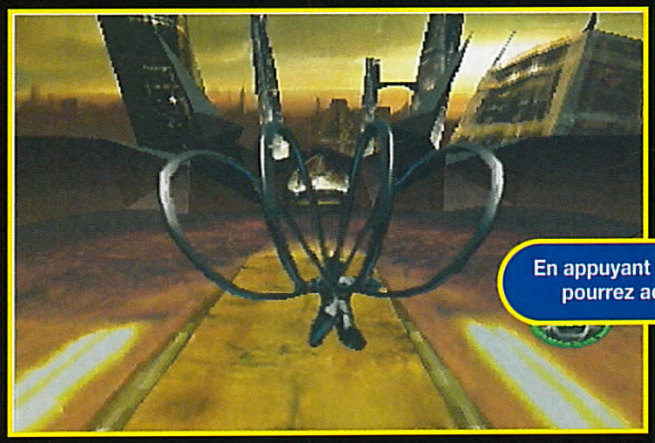
MDK Moule-bu

Déjà disponible depuis plusieurs mois sur PC, MDK voit le jour sur Playstation. Ce n'est pas Shiny, trop occupé par Wild Nines, Messiah et Fly by Wire, qui s'est chargé de la conversion, mais un groupe de développement américain du nom de Neversoft.

MDK est l'abréviation du nom des trois héros du jeu: M pour Max, un chien génétiquement modifié qui vous aidera à bombarder certaines zones ennemies. D pour docteur Fluke Hawkins, votre mentor qui vous enverra quelques armes de sa création en cours de niveau. Et K pour Kurt, le personnage que vous allez diriger. "Murder, Death & Kill est une interprétation de la presse américaine, et même si cela nous convenait, nous ne pouvions pas garder cette expression somme toute négative", explique le président de Shiny, David Perry, l'homme à qui l'on doit déjà la réalisation d'Earthworm Jim, Cool Spot ou encore Alladin)... Un type aussi grand par la taille que par le talent et qui a dirigé, pour réaliser MDK, une équipe de six personnes pendant plus de deux ans.

Teléportation, docteur Fluke !

Le jeu auquel Interplay (l'éditeur) vous propose de vous adonner est un mélange de Tomb Raider, pour l'aspect visuel, et de Doom pour la partie action.
Le développeur Shiny voulait sortir un titre plus varié que Quake ou Duke Nukem, tout en restant éminemment destructeur...



En appuyant sur le bouton de saut, vous pourrez actionner ce "parachute".

MDK, c'est du 100% action. Ça blaste à tout va et vous devrez détruire les nids des monstres pour qu'ils ne se reproduisent pas.

C'est bien de blaster, mais il faudra être agile pour passer les plates-formes qui se présentent au loin.

Interplay

Playstation

Shoot/1 joueur

Novembre 97

Les séquences en Motion Capture ont été réalisées sur le parking de la société. Le résultat n'en demeure pas moins étonnant.

rnes, destruction et kouglof

MDK est certainement le seul jeu à vous proposer une arme qui vous permettra de shooter le centre de la pupille de l'œil droit d'un ennemi.

Vous dirigez un personnage vu de dos, doté d'un "bras cyber-crache-pralines" qui va évoluer dans plus de soixante niveaux plutôt variés et où l'humour et la destruction se taillent une large place. Sa mission est simple: endiguer par tous les moyens le flot continuel d'extraterrestres qui viennent coloniser notre doulce planète bleue (qui dans le jeu est plus "postapocalyptique" que bleue... mais passons).

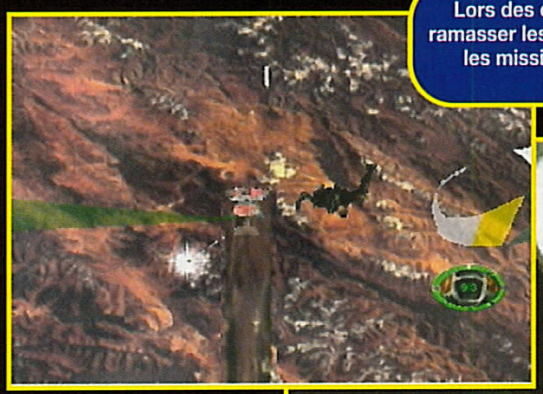
Les germes de la destruction

Votre héros aura plusieurs armes, aussi bien offensives que défensives, à sa disposition. En plus de nouvelles munitions pour son bras, il pourra découvrir en chemin "la bombe la plus intéressante du monde" (une bombe tellement intéressante qu'elle ameutera tous les ennemis du quartier), une effigie gonflable à son image, "la plus petite bombe nucléaire du monde" qui vous servira à ouvrir des portes et un tas d'autres inventions créées par le bon docteur Hawkins et qu'il parachutera tout au long des niveaux. Kurt pourra également (en pressant le bouton Select) passer en mode Sniper. A ce moment, vous pourrez zoomer au loin pour blaster "ce truc qui n'était tout à l'heure qu'un innocent pixel" et qui est en fait un alien qui détient la grenade vous permettant d'ouvrir la porte... Grâce à cette technique, vous pourrez tuer avec stratégie, selon un plan bien spécifique, torturer, mutiler... Un système tout simplement démoniaque.

Jusqu'où iront-ils?

En cours de jeu, la variété sera le maître mot de votre périple. Comme le dit David Perry "aucun niveau ne ressemble aux autres". Vous entamez le monde avec une chute démoniaque lors de laquelle vous devrez récupérer les bonus du docteur Hawkins tout en évitant le rayon vert du radar et les missiles.
Par la suite, vous chevaucherez un snowboard. Là-bas, vous devrez faire preuve d'agilité en sautant de plate-forme en plate-forme.
Ailleurs, vous participerez à un bombardement en règle des territoires occupés (par les troupes aliens, qu'est-ce que vous imaginiez?), etc. La conversion semble à la hauteur du jeu original sur PC, et gageons que ce titre rencontrera sur Playstation le même succès que sur micro.

Kurt en pleine discussion avec son géniteur.



Lors des chutes, vous devrez ramasser les bonus tout en évitant les missiles et le rayon vert du milieu.

La séquence en surf n'était pas finie lors de notre visite.

Fargus se sert maintenant de son bâton (Cid) pour se défendre.

Vos personnages pourront maintenant s'agripper.

Tous en enfer a

Voilà neuf mois – comme pour les bébés – que le développement de Pandemonium 2 a débuté. Comme vous vous en doutez, les vingt personnes en charge du projet chez Crystal Dynamics sont en pleine bourre (faudrait voir à ce que le jeu sorte fin novembre comme prévu), mais ils ont trouvé le temps de répondre à nos questions.

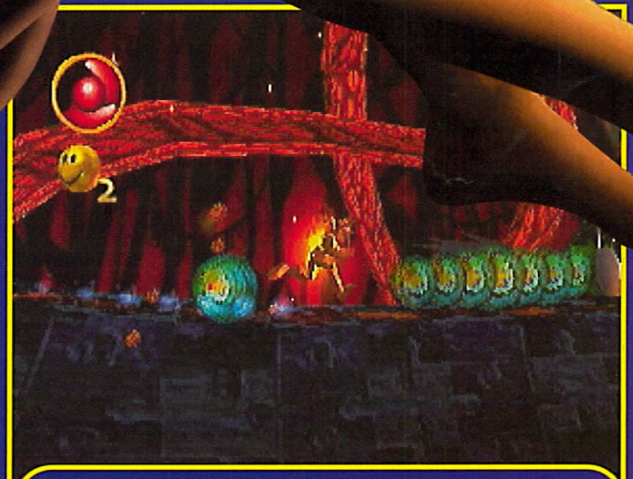
Nikki téléphone maison.

Le jeu commence six ans après la fin du premier épisode. Nikki a bien grandi et est devenue une magicienne confirmée. Fargus a perdu de son côté rigolard et s'est offert une toute nouvelle garde-robe. Nos deux compères vont tenter d'atteindre le centre de la "Comète aux Mille Possibilités" avant la reine démoniaque. Le premier à atteindre le centre de cette comète sera à même de contrôler la réalité, et bien entendu, chacun à sa vision du monde... Ainsi vous aurez droit à deux fins différentes, une pour chaque personnage.

Trans-for-ma-tion

Comme à l'accoutumée, vous pourrez choisir lequel des deux persos vous voudrez utiliser dans un niveau. Tous deux sont désormais pourvus de nouveaux mouvements et de

Nikki pourra réaliser une combinaison de bonus qui lui permettra d'attraper un ennemi et de le faire gonfler jusqu'à ce qu'il explose.



Quand Fargus trouve des bonus qui ne lui sont pas destinés, il se transforme en véritable torche humaine qui détruit tout sur son passage.

Crystal Dynamics

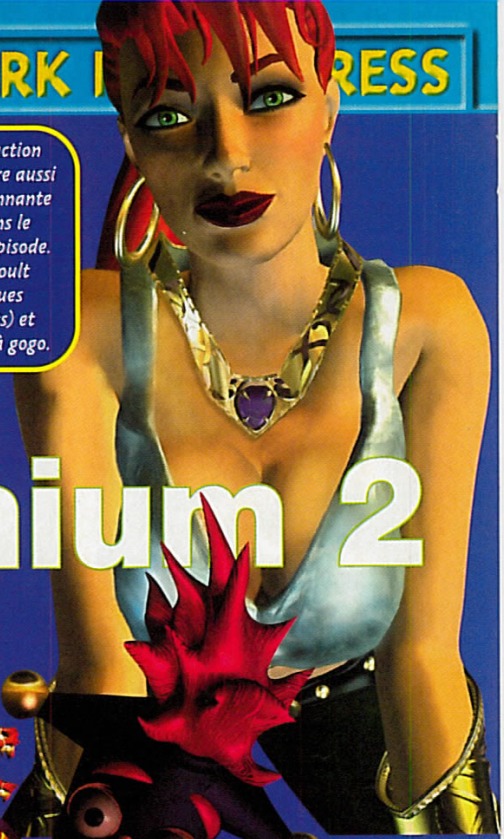
Playstation

Plates-formes/ 1 joueur

Fin novembre

La plate-forme tient toujours une place prépondérante et même si les idées ne sont pas toujours originales, la réalisation est pour le moins exemplaire.

L'introduction devrait être aussi impressionnante que dans le premier épisode. Avec moult dialogues (traduits) et synthèse à gogo.



vec Pandemonium 2

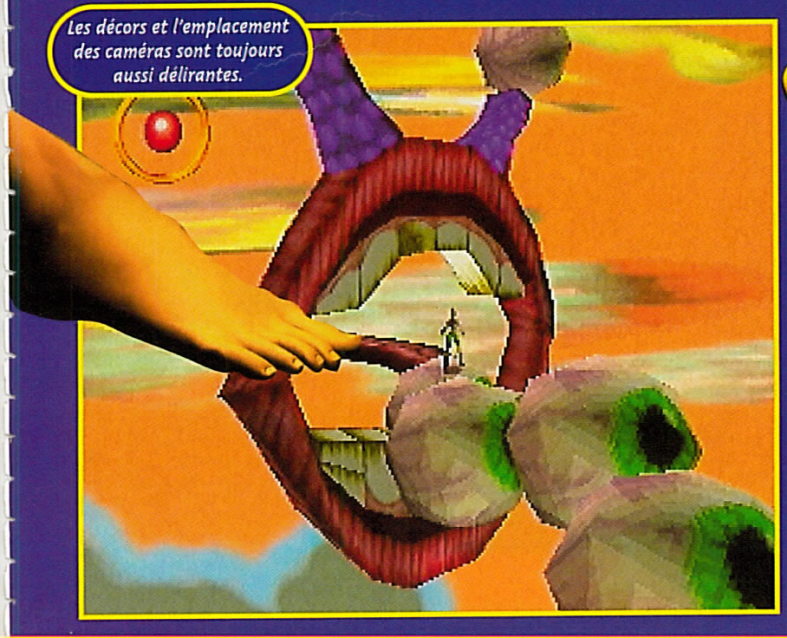
nouveaux pouvoirs. Les sortilèges de Nikki sont ainsi bien plus performants (super boule de feu, tornade de glace, éclair...). N'étant pas très habile magicien, Fargus ne pourra utiliser qu'un sort de feu mais va, en revanche, pouvoir lancer son bâton, qu'il a baptisé Cid. L'utilisation de celui-ci est d'ailleurs assez originale. Une fois que vous choisissez l'icône correspondante, il vous sera possible de harponner les ennemis et de les faire gonfler (y aurait-y-pas un chouïa de pompe sur Wild Nines, là?). Une fois à la taille voulue, vous pourrez soit les faire exploser, sans autre forme de procès, ou bien vous en servir comme de trampolines. Les déplacements restent pour leur part assez similaires à ceux découverts dans le premier opus: Nikki a toujours son double saut, tandis que Fargus va pouvoir réaliser sa roulade dans les airs. La grosse nouveauté tient au fait que vos personnages pourront maintenant s'agripper à certaines surfaces et que les morphings en animaux ont disparu.

Pas de temps mort!

Le jeu compte à présent dix-neuf niveaux dotés de nombreux chemins de traverse et de salles secrètes. La 3D est de rigueur et l'emplacement des caméras ainsi que leurs mouvements n'ont rien perdu de leur dynamisme et de leur originalité. Questionnés à propos du fait que les loadings s'avéraient toujours aussi courts, les développeurs nous ont expliqué que, d'une part, le moteur 3D était resté le même (bien qu'un peu optimisé), et que, d'autre part, la VRAM était "loadée"par la console au début du niveau et qu'ensuite, les infos était envoyées au fur et à mesure de l'avancée du joueur. Ce système permet de proposer des loadings très courts...

Durant le développement, les équipes ont tout de même rencontré une difficulté de taille. "Décider quels éléments nouveaux apporter a été un casse-tête. Nous avons fait beaucoup de recherches après Pandemonium pour savoir ce dont avaient envie les joueurs. Nous avons eu beaucoup de retour et de grandes idées, mais nous n'avons pas pu toutes les utiliser!". Tout cela apparaîtra-t-il dans un Pandemonium 3? Tout dépendra du succès de ce nouveau volet...

Les décors et l'emplacement des caméras sont toujours aussi délirantes.



Le jeu compte quatre boss dont cet énorme dragon qui laissera à chaque passage quelques traînées de flammes qu'il vous faudra éviter.

PREVIEWS

Votre bouclier se recharge petit à petit, mais ce n'est pas une raison pour en prendre plein la tête. Le même carton vu sous deux angles de vue différents.

G-Police

Débuté en janvier 96 et réalisé par une équipe d'une vingtaine de personnes, G-Police s'annonce comme une nouvelle référence dans le domaine de la simul'action.

4 vues différentes sont disponibles: vue "dramatique" (sur notre photo), vue interne complète, vue du cockpit et vue de derrière.

Psygnosis a peaufiné son scénario et ses missions de manière à vous immerger complètement dans son univers: on est loin du jeu bêtement bourrin. L'action se déroule en 2097, sur un des satellites de Jupiter. Vous allez jouer le rôle d'un pilote d'hélico de la police gouvernementale (d'où le "G" du titre...) qui veut comprendre pourquoi sa sœur est morte. Les surprises vont être nombreuses, et les deux méga-corporations qui contrôlent cette partie de l'univers ne seront certainement pas pour rien dans ce décès. Le jeu compte 35 missions. Outre le travail d'escorte ou de destruction pure, vous devrez, par exemple, hélitreuiller des explosifs d'un train plutôt bien défendu pour les larguer vers une cible quelconque... Le bourrinage n'est donc pas de mise. Pour autant, vous n'êtes pas dépourvu d'armes. Nous avons dénombré huit armes différentes et tout l'arsenal militaire est passé en revue: missile à tête chercheuse, rayon plasma, mini-bombe nucléaire... Vous allez faire des dégâts (gaffe quand même aux civils). Le jeu est compatible avec le pad analogique et la totalité des dialogues parlés sera traduite. Tant mieux, ça n'arrête pas de causer...

La voiture du président d'une des méga-corporations va passer par là. Vous devez nettoyer les environs.

Un scanner vous permettra de faire la différence entre les ennemis et les alliés. Ceux-ci sont des civils. Donc, pas touche.

Escorter ce convoi ne sera pas une mince affaire: les défenses ennemies sont féroces.

PLAYSTATION

● Psygnosis/Nov

Resident Evil Director's Cut

PLAYSTATION

● Virgin/Novembre

Resident Evil n'a pas fini de faire parler de lui. Virgin en propose aujourd'hui une nouvelle version avec, en cadeau-bonus, le CD de démo (jouable) de Resident Evil 2. Et tout ça pour quelque chose comme 290 balles... Tu le crois, ça?

Comment continuer à se faire de l'argent avec un titre fort et déjà largement vendu? C'est la leçon que Capcom ne va pas tarder à nous donner. Resident Evil Director's Cut propose en fait trois jeux différents sur le même CD. Le premier est la version originale du produit, sans fioritures ni changements particuliers. Le second est une version de Resident Evil pour débutant (vous aurez besoin de moins de balles pour shooter les ennemis, mais le jeu reste en tout point identique). Et le troisième, enfin, est une version "relookée" qui fait tout l'intérêt du produit. Les objets et les armes ne seront pas placés au même endroit, vos deux persos se verront affublés de nouvelle tenue (si, si...), et il sera même possible de découvrir de nouvelles armes et de nouveaux objets. Vous en voulez encore? No problemo. Les joueurs avaient trouvé que certains angles de vue gênaient l'action. Qu'à cela ne tienne, Capcom a modifié certains angles de caméra... et ajouté quelques monstres au passage, histoire de corser un peu votre périlleux périple. Seul problème, il semblerait que, tout comme la première version de Resident Evil distribuée par Virgin, le jeu soit censuré. Rien n'a été confirmé, mais on peut s'attendre à ce que certaines scènes de la version japonaise passent à l'as. On se console en se disant que les textes seront entièrement traduits en français et que l'on aura droit à UNE VERSION JOUABLE DE RESIDENT EVIL 2! Le bonheur, quoi...

CADEAU-BONUS: RESIDENT EVIL 2!

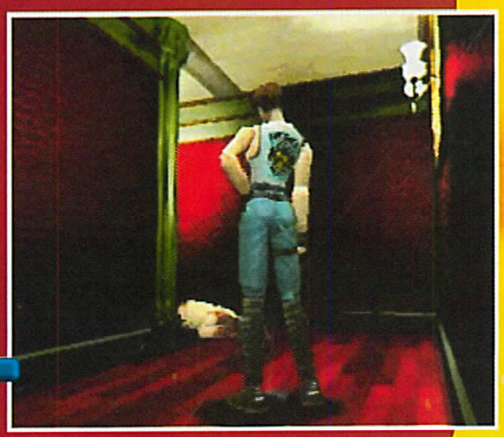
Resident Evil DC tient sur deux CD. Le premier comporte trois versions de Resident Evil et le second n'est rien d'autre qu'une démo jouable de Resident Evil 2. Vous y trouverez une bonne cinquantaine de lieux à visiter et des monstres à foison. D'un point de vue graphique, Capcom s'en est donné à cœur joie et, du point de vue de l'action, on notera que le perso recharge automatiquement son arme et peut désormais exécuter des coups spéciaux au corps à corps. En attendant, allez faire un tour dans la rubrique Japon, vous y trouverez de jolies photos du nouvel opus de ce Bio Hazard...

Les décors sont tout bonnement somptueux.

Version relookée. Barret passe à présent devant la caméra...

Version relookée. Vous remarquerez que l'angle de vue a été inversé. Plus tard dans le jeu, les différences se font beaucoup plus nettes.

Version relookée. Elle est pas jolie, la miss, avec sa nouvelle coupe et sa combi flambant neuve?



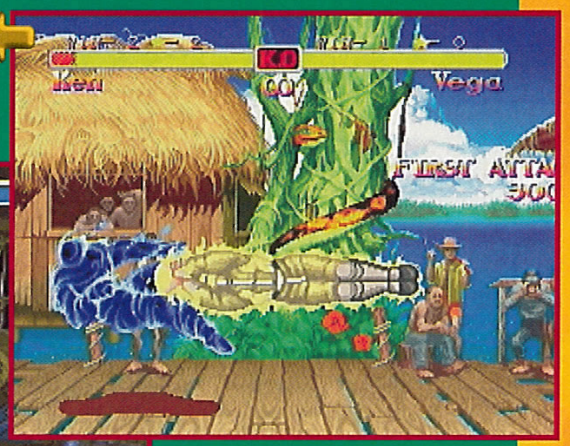
Version relookée. Alors qu'il n'y avait qu'un seul monstre dans ce couloir, vous en croiserez désormais deux. Mais vous n'avez pas plus de cartouches...

Street Fighter II Collection

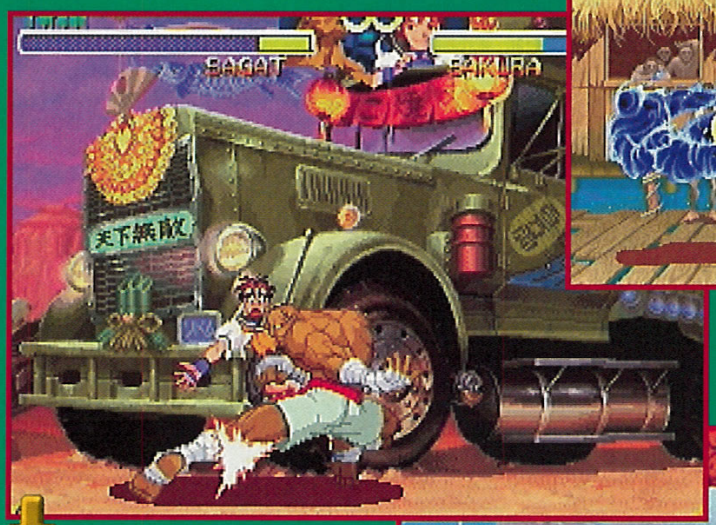
Super Street Fighter II. Ça vous dirait de retrouver l'ami Blanka?

C'est le mois de la compil'! Après Resident Evil, Virgin propose de retrouver trois volets de Street Fighter II sur deux CD distincts. Ce ne sera jamais que la quatorzième version de cette saga disponible sur console...

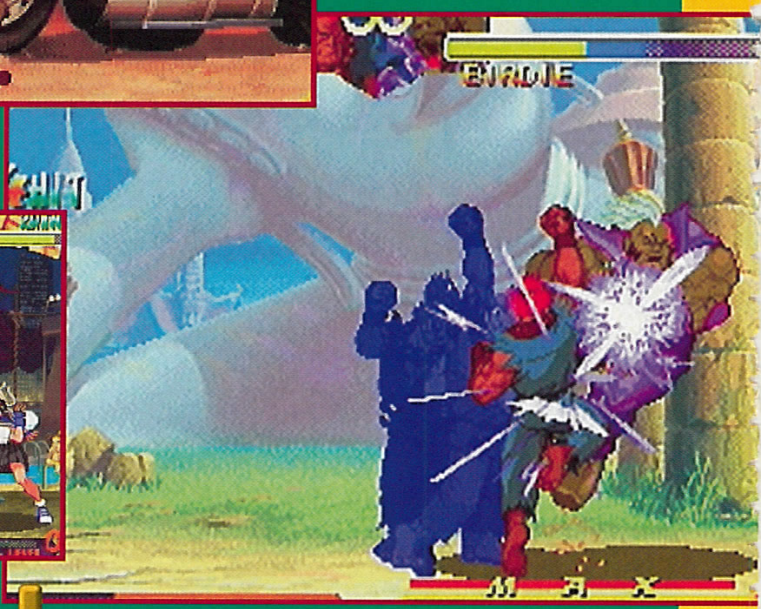
Put... quatorze versions! Pourquoi tant de haine? Ça commence à suffire! Mais bon... On se plaint, on se plaint, et puis, comme d'habitude, quand on voit ce que le CD propose, on se dit... "pourquoi pas?". La première galette contient ce que Capcom appelle les Street Fighter Séries. Au menu? Super Street Fighter II et SSF IIX (Turbo, en France...), ce dernier n'étant sorti qu'en arcade et sur 3DO. Et il est franchement étonnant. Ce fut l'un des premiers jeux d'arcade à proposer un perso caché (Gouki) et le premier Street Fighter à inclure les jauges qui permettent de lâcher les Super Hit Combos. Si, si! Et le SSF II alors? Il innovait, lui aussi, en proposant quatre nouveaux persos (Cammy, Fei Long, Dee Jay et T. Hawk) et de nouveaux coups pour les anciens. Le second CD est encore plus intéressant, puisqu'il propose Street Fighter Zero II Dash. Vous pourrez y jouer Dan, Vega et Gouki sans recourir aux tips, et vous y trouverez un mode Spécial Gouki dans lequel vous devrez battre la bête. Certaines rumeurs laissent entendre qu'un tip permettrait de jouer à deux contre l'ordinateur. Vous voyez, il y a de quoi faire.



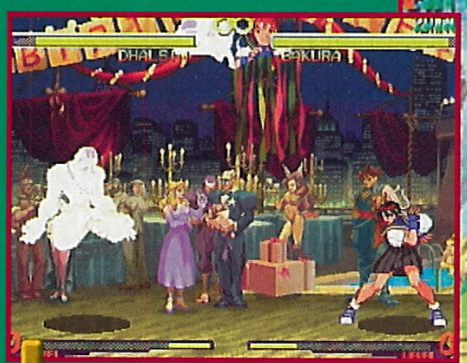
Super Street Fighter II. Souvenez-vous de la technique d'anti-jeu de la torche de Vega.



Street Fighter Zero II Dash. Il est pas génial, ce décor? Et la tête de Sakura, alors?



Street Fighter Zero II Dash. Gouki nous revient en pleine forme.



Street Fighter Zero II Dash. Enfin! Dhalsim est revenu de vacances, et avec sa téléportation de surcroît!

PLAYSTATION

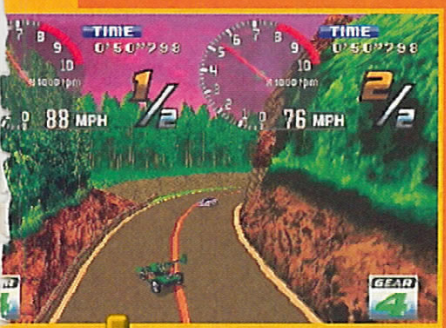
Virgin/Novembre

Peak Performance

La course et la Playstation, c'est une histoire d'amour. Malheureusement, les nouveaux prétendants n'éclipsent pas toujours les anciennes gloires. Enfin, ça fait du choix...

En mode 2 joueurs, l'écran ne splitte que quand les adversaires sont séparés par une grande distance. Original...

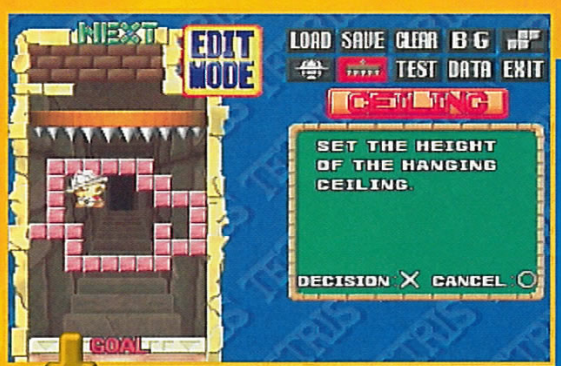
Peak Performance est un jeu de course qui propose de piloter des voitures... classiques. Des caisses qui tiennent plus de la Volvo que de la F1, mais qui n'en demeurent pas moins bien speed. Ce n'est pas là qu'il faut chercher l'originalité du titre, mais bien dans les options. Le jeu propose un Editeur qui vous permettra de jouer sur les circuits que vous avez vous-même dessinés... une première! En début de jeu, seuls trois circuits sont disponibles, mais gageons que vos victoires vous permettront d'accéder à de nouveaux tracés. Les caisses sont au nombre de quinze et les sensations de conduite sont logiquement différentes suivant les modèles...



Vous pourrez choisir l'heure à laquelle se dispute le championnat.

Les concurrents sont au nombre de onze.

PLAYSTATION
Virgin/Novembre

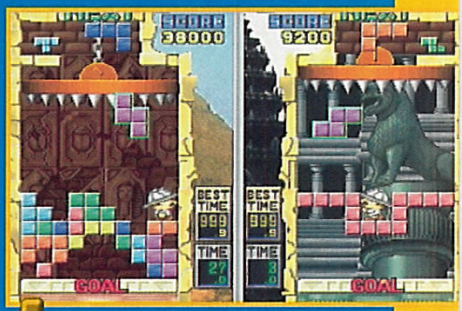


Dans ce mode, vous créerez vos propres puzzles.

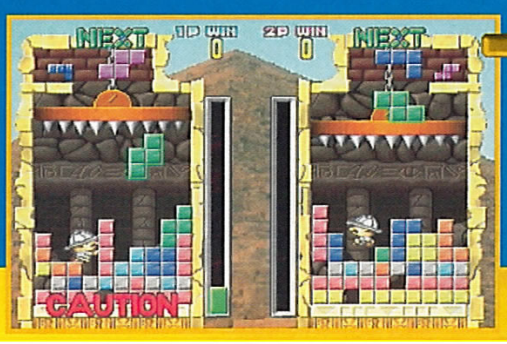
Tetris Plus

Voici donc le second épisode de Tetris sur Playstation. Si le premier ne proposait, par rapport à la VO, qu'un mode 4 joueurs (Tetris X - C+ 55: 85%), ce second volet risque de surprendre les connaisseurs.

On ne présente plus Tetris. Je vous dirai juste que le principe consiste à réaliser des lignes avec les pièces géométriques qui tombent du plafond. Débrouillez-vous avec ça... Alors, pourquoi ce "Plus" accolé au nom? Eh bien, tout simplement parce qu'un nouveau mode de jeu a fait son apparition. En effet, en plus du Tetris classique, et du mode Versus, on remarque deux nouveaux modes: le mode Puzzle et le mode Edit. Le premier est le plus amusant. Vous devez aider l'explorateur en faisant disparaître les pièces sous ses pieds de manière à ce qu'il atteigne le bas de l'écran. Ça a l'air simple comme ça, mais les figures sur lesquelles il va se poser sont plutôt spéciales et vont mettre à rude épreuve vos méninges. Une fois que vous l'aurez maîtrisé, vous pourrez passer dans le mode Edit de manière à faire vos propres puzzles... C'est original et assez amusant... Reste à savoir si ce sera suffisant pour combler les fanatiques.



Le mode Puzzle est assez complexe, mais particulièrement original.



En mode Versus, vous remplissez l'écran de votre adversaire en réalisant des "doubles" des "triples" ou des "Tetris".

PLAYSTATION
Virgin/Novembre

Lamborghini 64

Chaque mois amène son lot d'informations sur ce produit phare de Titus. Nous pouvons donc vous dévoiler que...

Le mode 4 joueurs semble très prometteur.

Vous pourrez piloter ce véhicule quand vous aurez avancé dans le jeu. Notez que quatre vues différentes sont proposées.

Certaines parties des tracés permettront des envolées de ce type. Malheureusement, vous venez de louper le raccourci un peu plus haut à droite...

NINTENDO 64
Titus/Fin octobre

C'est au volant de la célèbre Lamborghini Diablo que vont se dérouler vos premières courses. Au début du jeu, seuls deux bolides sont disponibles, mais à mesure que vous progresserez de nouvelles tutures apparaîtront. Au niveau des circuits, nous avons dénombré pas moins de six tracés différents agrémentés de Pit Stop et autres raccourcis. Les modes de jeu ne brillent pas par leur originalité (Championnat, Single Race, Time Attack) mais on apprécie le fait que la majorité soient paramétrables (vous pouvez décider de l'ordre d'apparition des courses, du nombre de tours, etc.). Au niveau de la jouabilité, Titus a eu la bonne idée d'intégrer un mode analogique et un mode semi-analogique de manière à convenir à tous les styles de conduite (en analogique, la voiture tourne instantanément, en semi-analogique elle met plus de temps), et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça marche. Autres bonnes nouvelles: vous pourrez jouer jusqu'à quatre simultanément et chaque voiture bénéficie d'un frein à main...

Rock'n Roll Racing 2

Après un épisode pour le moins réussi sur SNes, Rock'n Roll Racing prend le chemin des 32 bits. Alors, si vous cherchez la bagarre, vous êtes bien tombé...

Plus vous progresserez et plus vos armes seront dévastatrices. Gare aux poursuivants quand même.

Le but est bien évidemment d'exploser le plus de concurrents possible. Un de moins.

Les infos affichées vous indiquent l'état de votre armure, de votre vitesse, de vos doses de nitro, etc.

PLAYSTATION
Interplay/Novembre

Avec ses vingt-cinq courses réparties sur cinq planètes, R'nRR ne faillit pas à sa réputation. Comme à l'accoutumée, le but du jeu est de finir la course en tête, tout en blastant le plus d'ennemis possible. Vous trouverez des options d'armes sur le parcours,et vous pourrez aussi vous acheter quelques crache-pralines au magasin du coin. A propos de magasin, six voitures sont en vente. Pour vous les procurer, vous devrez terminer les courses en bonne position et récupérer quelque menue monnaie en route. Le jeu est assez speed, les décors variés, et la jouabilité ne semble pas en reste. Bref un produit prometteur qui viendra combler le manque de course/shoot sur la console.

Mode 2 joueurs: shoot pur ou course? A votre choix.

BugRiders

En des temps reculés se tenait un étrange tournoi où les concurrents disputaient des courses effrénées à dos d'insectes géants... Fouette, cocher!

PLAYSTATION

● GT Interactive/Nov

Passé la superbe séquence cinématique qui fait office d'introduction, on entre dans le vif du sujet avec la possibilité de choisir le Tournoi, le mode 2 joueurs ou le Contre-la-montre. Le principe du jeu est on ne peut plus clair, après avoir choisi votre coureur parmi une dizaine, vous allez participer à une course à dos d'insecte dans des parcours précalculés. Qu'est-ce à dire? Tout simplement que les trajets sont prédéfinis et que vous n'aurez qu'à éviter les obstacles, donner des coups de fouet pour faire avancer vos montures, shooter ceux qui vous gênent, et passer au milieu de cercles concentriques pour récupérer temps et armes spéciales. BugRiders relève donc plus du shoot que de la course pure.

C'est en passant au travers de ce genre d'anneau que vous récupérerez armes et temps.

Les parcours sont entièrement précalculés.

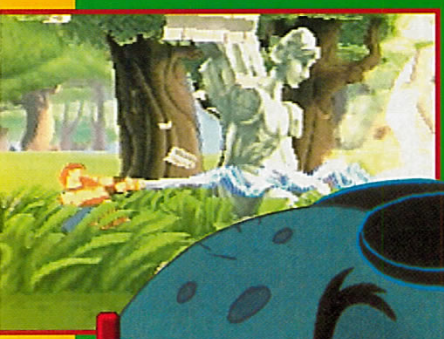
PHONECAFÉ, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

© RCB 342 177 029 000 10 - 08.3668: 2,23 F/mn - Pour la Belgique : 0900•01•299 pour tous les jeux. 18,75 FB/mn Pour la Suisse : 156•75•52 pour tous les jeux. 2,13FS/mn

Hercule

Blond, musclé, sympathique, drôle mais pas tatoué, le célèbre Hercule est le héros du trente-cinquième dessin animé de Walt Disney. Sa sortie en salle coïncide pour la première fois avec la sortie du jeu sur Playstation et s'annonce très prometteur.

Dessin animé - Hercule a son gourdin bien en main et est prêt au combat!



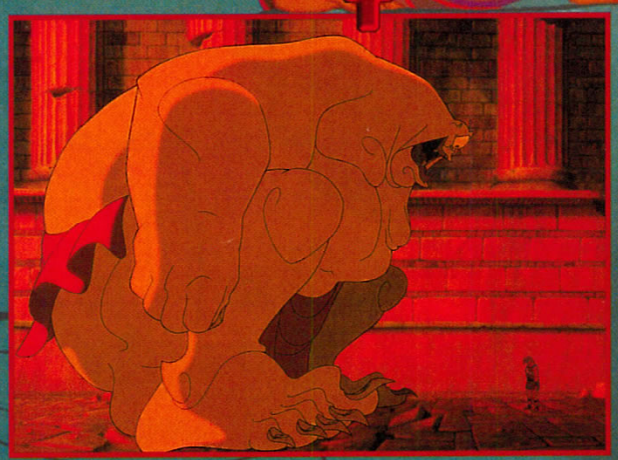
Le glaive de Hercule possède des pouvoirs magiques qui permettent de détruire plus facilement les obstacles.

Hercule, tout comme le jeu Aladdin, est une excellente adaptation du dessin animé. On y retrouve la plupart des personnages ainsi que les moments forts du film de Disney. Mais la chose la plus étonnante dans ce jeu est la qualité des scènes cinématiques que l'on trouve entre les différents niveaux. La compression des images a été si bien étudiée que la qualité des graphismes touche à la perfection. D'ailleurs, l'introduction du jeu n'est autre que la bande annonce elle-même. Disney is magic! Le jeu est, à l'image du dessin animé, complètement fou et mélange plusieurs genres: action, course, shoot'em up et plates-formes. Certaines phases de jeu sont vues de profil, d'autres montrent votre personnage de dos – il doit alors éviter bon nombre d'obstacles.

Les parties shoot'em up se font à dos de Pégase, le cheval ailé que vous aurez préalablement apprivoisé. La plupart du temps, Hercule se bat à mains nues. Avec son impressionnant tour de poitrine (à faire pâlir de jalousie Lolo Ferrari) il distribue avec une belle aisance baffes et coups de poing dans la tronche de ses ennemis. Hercule est également armé d'un glaive qui lui sert à trancher ennemis, arbustes et autres adversaires.

Parfois, il trouve des objets qui confèrent à son épée des pouvoirs magiques: éclairs, boules de feu ou encore invisibilité. Contre les boss, inutile de se montrer bourrin, il faut pour une fois faire preuve de réflexion pour en finir avec eux. L'animation d'Hercule est un modèle du genre: fluidité et rapidité. Certains effets visuels sont saisissants: 3D, dégradés de couleurs, zoom sur des éléments du décor ou effets de transparence... Sachez enfin que le héros peut, à l'instar de Bug sur Saturn, se déplacer sur plusieurs plans afin d'éviter pièges et autres ennemis.

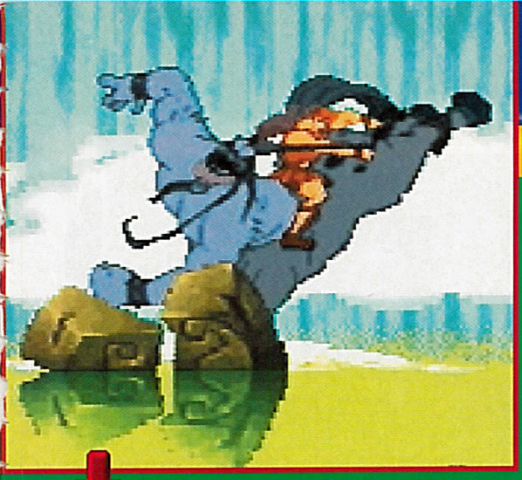
L'introduction du jeu n'est autre que la bande-annonce du dessin animé!



Dessin animé - Le cyclope est d'une taille impressionnante et d'une bêtise à toute épreuve.

PLAYSTATION

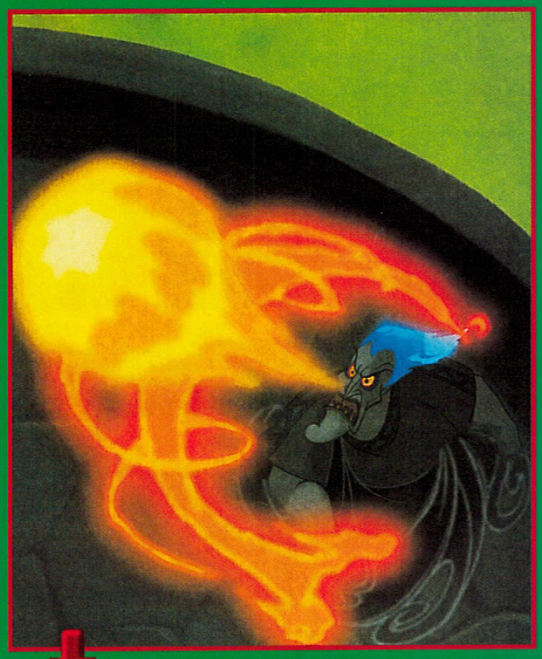
Sony/Novembre



Pour battre les boss, inutile d'être bourrin: il faut être astucieux. Eh! oui...

L'action est parfois vue de dos. Dans cette phase de jeu, il faut éviter de s'en prendre plein les gencives.

Le jeu est bourré de passages secrets. Il faut chercher partout!



Dessin animé - Comme toujours chez Disney, il y a un méchant. Ici l'horrible Hayes.

PASSAGE SECRET

Nombreux sont les passages secrets. Et il faut avoir la vue perçante d'un Spy pour les dénicher. Parfois, il suffit aussi d'un petit peu de chance.

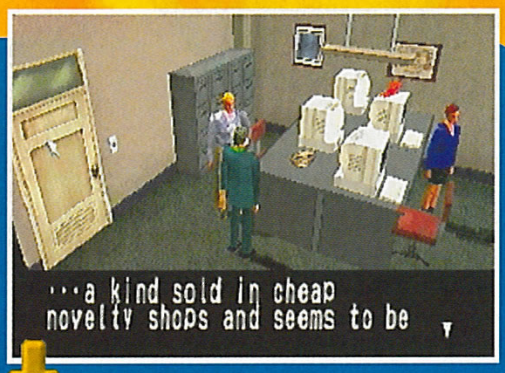
Faites faire à Hercule quelques sauts sur une petite crevasse.

Il y a de fortes chances pour que se sol s'écroule et laisse place à une cave bourrée de gadgets.

Clock Tower

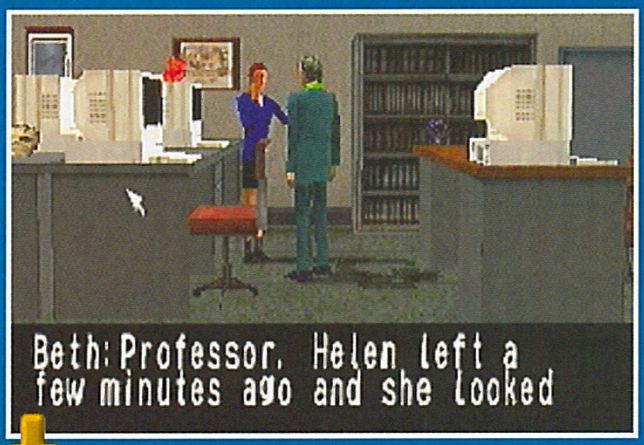
Même si les jeux d'aventure sont un peu plus nombreux maintenant sur Playstation, le genre est toujours le parent pauvre de cette console. Clock Tower est donc le bienvenu et mérite d'être accueilli à pads ouverts.

Clock Tower fait partie de cette nouvelle génération de jeux d'aventure, celle qui met en avant la 3D. Ainsi, chaque élément du décor et chaque personnage sont modélisés en 3D. Les caméras qui permettent de suivre vos déplacements ne sont pas fixes et donnent du mouvement au jeu, exactement comme dans le superbe Overblood. A l'instar de la plupart des titres de ce genre, il va falloir fouiller chaque recoin des pièces visitées afin de trouver des indices qui vous permettront de progresser. Début de l'enquête dès le mois prochain.



Il faut toujours se méfier des hommes blonds...

En fouillant dans une commode, le professeur découvre une paire de ciseaux géants... Tiens donc!



Dialoguer avec les personnages présents à l'écran est toujours une source d'informations importante.

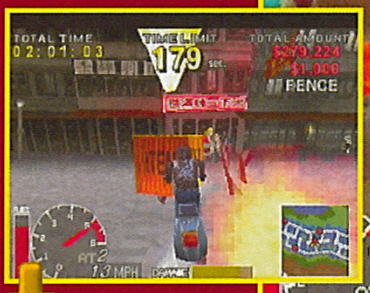
PLAYSTATION
Infogrames/Novembre

Felony

Ceux qui ont leur permis de conduire le savent: rien de plus frustrant que de poireauter dans les embouteillages... Felony vous offre une occasion unique d'y échapper en toute légalité.

A bord d'un des nombreux véhicules proposés, de la voiture de monsieur Tout-le-monde au scooter, en passant par le 4x4 surpuissant, tout est prévu pour que vous puissiez prendre votre pied au volant. A travers les différentes villes que vous allez traverser, il faudra atteindre dans un temps imparti des points indiqués sur une carte. Bien évidemment, la circulation est dense et il est impératif de prendre garde à ne pas heurter un piéton. Et puis... pourquoi pas? Allez, c'est parti! On défonce tout le monde, on explose les bagnoles de flics et on massacre d'innocentes petites vieilles. Gnark! gnark! gnark! Rien à foutre du code de la route! Le jeu de massacre commence le mois prochain. Sortez couvert!

A bord du 4x4, explosez les voitures de flics. Faites attention toutefois à ne pas trop esquinter la peinture de votre bolide.



Tel un Rital, vous allez devenir le roi de la route sur votre scooter! Vavavoum, la machina.

Ce n'est pas un péage qui va stopper vos instincts destructeurs: foncez!

PLAYSTATION
Infogrames/Novembre

Z

Vous venez de finir Command & Conquer et voulez vous mettre un nouveau jeu de stratégie sous la dent? No problemo, les Bitmap Brothers viennent enfin d'adapter, par l'intermédiaire de Crysalis, leur mythique Z sur Playstation.

Disponible depuis deux ans sur PC, Z est un jeu de stratégie en temps réel qui vous invite à diriger des armées de robots. Le principe du jeu est assez simple: vous devez atteindre et détruire le fort ennemi tout en protégeant le vôtre. Pour ce faire, vous aurez plusieurs solutions. Soit vous vous la jouez bourrin, et vous envoyez toutes vos troupes de base vers la fortification ennemie (bon courage!), soit vous prenez petit à petit possession des territoires attenant aux vôtres pour bénéficier des usines qui s'y trouvent. En fait, plutôt que des usines, ce sont des petits drapeaux qu'il va falloir prendre. Quand le drapeau d'un territoire est à votre couleur, l'usine qui est sur ce territoire commence à produire pour vous... Mais, rien n'étant acquis, l'ennemi peut vous reprendre le drapeau. Il faut donc le protéger. Le but est donc de coloniser la totalité de la carte pour avoir une forte production en robots et en véhicules, de blaster les forces ennemies qui vous embêtent et, quand vous vous en sentez le courage, d'aller blaster le fort. A l'instar de C&C, le jeu est très prenant et la jouabilité simplissime.

Les séquences cinématiques sont vraiment poilantes.

PLAYSTATION

Sony/Novembre

Certaines de vos troupes pourront récupérer des grenades pour casser les murs ou détruire des unités.

Ce fort ennemi n'a qu'à bien se tenir. Regardez la carte en bas à droite, et vous verrez que la majorité des territoires est occupée.

GAGNE TES JEUX D'OCCASION AVEC SCORE GAMES ET CONSOLES +

AVEC SCORE GAMES TA FIDÉLITÉ EST RÉCOMPENSÉE

Dans n'importe lequel des 18 magasins Score Games et en vente par correspondance, la valeur de tes achats est reportée sur ta carte de fidélité personnelle. A partir d'un total de 800 F d'achats, tu gagnes **UN BONUS DE 50 F** en jeux d'occasion ! Tu peux aussi choisir **LE SUPER BONUS DE 300 F** pour 3 200 F d'achats, et enfin **LE MAXI BONUS DE 400 F** pour 3 600 F d'achats.

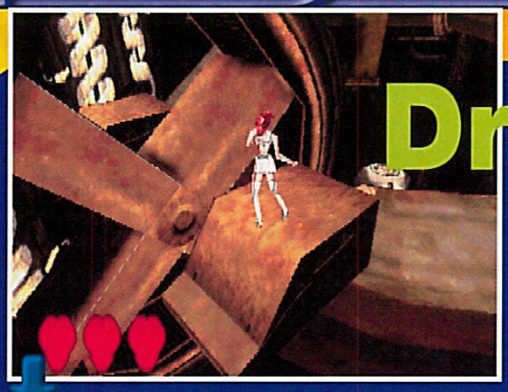
AVEC CONSOLES + TU GAGNES ENCORE PLUS VITE !!!

Chaque mois, il te suffit de découper dans Consoles + ta **"CASE VALEUR DE 100F"** et de la coller sur ta carte de fidélité (par exemple celle que Consoles + t'a offerte dans son numéro de décembre !). Et voilà, c'est comme si tu avais déjà effectué un achat de 100 F chez Score Games.

ATTENTION !! Tu ne peux coller sur ta carte qu'un bon Consoles + par mois, soit par exemple un bon du n°69, un autre du n°70, etc.

La carte de fidélité Score Games - Consoles + a une durée de validité **DE 1 AN** à compter du 1er achat.
Chaque case tamponnée correspond à **UNE VALEUR D'ACHAT DE 100 F** en jeux neufs ou d'occasion, et accessoires.
Les réductions correspondantes sont valables sur l'achat de jeux d'occasion, dans tous les magasins Score Games et en VPC.

Dreams to Reality



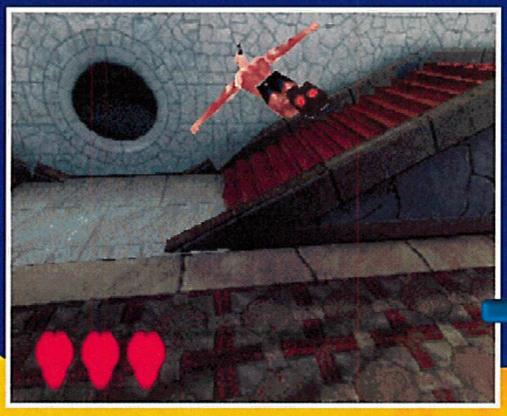
A la différence de la version PC, la version Playstation vous permettra de jouer avec une jeune fille.

Dreams to Reality (rien à voir avec "La Boum") est le prochain titre de Cryo. A la différence des habituels jeux d'aventure de l'éditeur, Dreams vous plonge dans un monde à la Tomb Raider... Surprise!

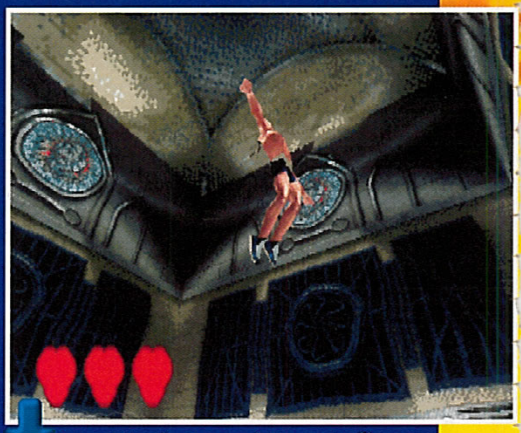
PLAYSTATION

● Sony/Décembre

Dreams to Reality vous invite à incarner Duncan, un aventurier qui n'a pas froid aux yeux. A travers les quatre mondes qui forment le jeu, Duncan devra sauver deux mondes qui ne pensent qu'à s'anéantir. Peace and love, donc. Votre personnage peut courir, sauter, marcher, nager et même voler. Les décors, extérieurs et intérieurs, sont en 3D temps réel. La plupart des niveaux sont constitués de décors sombres et fermés. Cryo annonce pas moins d'une centaine de niveaux dans le jeu. Nombreux seront les ennemis à vouloir vous mettre des bâtons dans les roues. Heureusement Duncan possède des pouvoirs magiques et une panoplie de coups assez impressionnante pour pouvoir répondre à ses détracteurs.



Duncan est capable de voler. La sensation de liberté est totale et le plaisir décuplé.



La centaine de niveaux à traverser offre une variété de décors impressionnante.

Toca Touring Car

Le nom de Codemasters est le plus souvent associé à Micromachines. Et voilà que cet éditeur propose le jeu officiel du championnat de Touring Car. On change son fusil d'épaule?

Mettant en scène les voitures, les équipes officielles et les pilotes en compétition lors de la saison 97, Toca TC est une simulation plutôt péchue dans la droite ligne de Destruction Derby. Comme vous le savez, le Toca TC est un championnat assez musclé où des berlines de série gonflées à bloc concourent sur des circuits de F1 ou de F3000. Les bousculades sont incessantes et les collisions ne sont pas rares. La plupart des grands constructeurs participent à ce championnat et, logiquement, Codemasters propose de choisir son véhicule parmi seize, dont les célèbres Renault Laguna, Ford Mondeo, Volvo S40, ou encore Nissan Primera... Les circuits sont au nombre de huit, et chacun a été élaboré à partir des relevés topographiques des véritables circuits du championnat (tel que Silverstone, Brands Hatch Indy, ou Donington Park GP). Un mode 2 joueurs en écran splitté est également de la partie.

La modélisation des véhicules est très réaliste.

Le hors-piste est logiquement de la fête.

PLAYSTATION

● Codemasters/Nov

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

SUPER BONUS

50F CASH SUPPLEMENTAIRE

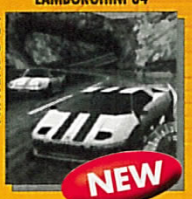
SI VOUS NOUS REVENDEZ POUR PLUS DE 600F DE JEUX D'OCCASION* (SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)

(*offre limitée au 31/10/97, voir modalités en magasins)

SATURN

PSX

NINTENDO 64



NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

ORGEVAL (78)
OUVERTURE FIN SEPTEMBRE
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 686

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

2,23F/mn

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

Conformément à la loi « informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. »

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT ❑ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... Code client ⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

RC B 385215603 CONCEPT + OCTOBRE 97

Snow Racer 98

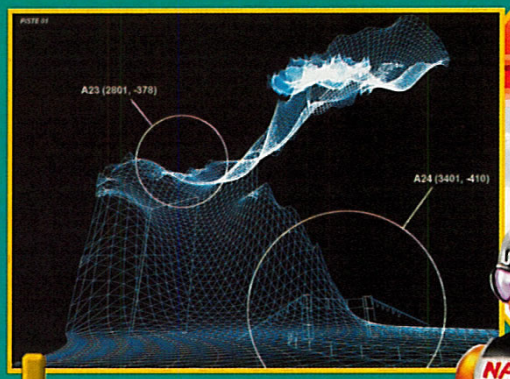
Présenté le mois dernier, on en connaît désormais un peu plus sur Snow Racer 98, le premier jeu de glisse de l'équipe de P.A.M. Au programme, pas moins de sept courses différentes, de nuit comme de jour et dans des conditions météo variables. Gare aux gamelles!

Pour sa première simulation de sport, l'équipe de P.A.M. s'est assuré la collaboration de Claude Chenal, champion de France de snow-board. On ne plaisante pas. Il leur a dévoilé les petits secrets que seul un as de la glisse peut connaître. Côté programmation, une vingtaine de personnes ont travaillé sur le projet.
A leur tête, Pierre Adane, à qui l'on doit Mister Nutz sur Super Nintendo, Megadrive et Game Boy. Après un an de tâtonnements et de transformations successives, le produit est en voie d'achèvement et les chiffres annoncés sont

PLAYSTATION

Océan/Novembre

hallucinants: 10 skieurs, 7 pistes, une douzaine de skis et de planches officielles, un mode multijoueur en écran splitté, trois types de courses, des effets spéciaux tels que le brouillard ou la neige, des courses de nuit ou de jour... La liste n'est pas close. Avant de chausser vos skis cet hiver, commencez donc par vous échauffer avec Snow Racer 98!



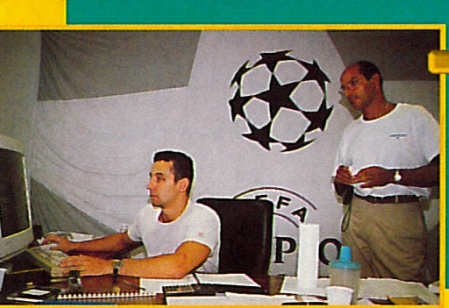
Chaque piste est d'abord créée en fil de fer sur de puissants ordinateurs.

Pour vous aider à franchir correctement les portes, un système de radar vous indique par des pastilles de couleur où se trouvent les piquets.

Les courses de nuit offrent des graphismes magnifiques grâce à des jeux de lumière du plus bel effet.

L'équipe de P.A.M. au grand complet.

Le Ghost mode est automatique. Il vous permet de juger rapidement de la qualité de votre descente.



Marc Djan (le boss bronzé) à droite, et Pierre Adane (nourri au Chicken McNuggets et au Sunday au chocolat).

36 17 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS* EN 48 H :

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Rage Racer
- Independance day
- Jonah Lomu Rugby
- Formula 1
- Pandemonium
- V-Rally
- Wipeout 2097
- Destruction Derby 2
- Sega Rally
- Fighters Megamix
- Tomb Raider
- Mario Karts 64
- Turok 64
- Etc...

*dans la limite des stocks disponibles

Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
Créa ACTIV POLLEN

Diablotin très british

La folie des jeux de plates-formes 3D gagne la Playstation, et Ocean y va de son titre. C'est la boîte de développement Malofilm Interactive qui est actuellement chargée de la réalisation de Jersey Devil. Premières infos sur un jeu qui promet beaucoup.

Gia

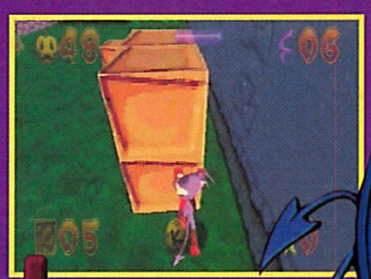
Pour passer au niveau suivant, il faut réunir les lettres cachées dans les caisses. Cela forme le mot "KNARF". Logique.

Une petite douche?

L'univers coloré de Jersey Devil est peuplé de vilaines citrouilles et d'abeilles belliqueuses, tout droit sorties des contes d'Halloween. D'ailleurs, le héros lui-même, Jersey Devil, ressemble beaucoup à un diablotin. Il court, bondit, donne des coups de queue et peut même voler. Tout se passerait pour le mieux dans le meilleur des mondes si l'ignoble Dr Knarf et le détestable Dennis the Pumpkinhead n'avaient pas décidé de s'emparer de la ville, aidés dans cette entreprise d'une armada de monstres hideux. Mais, pour sauver le monde, l'intrépide Jersey Devil est prêt à braver tout un tas de dangers. Le jeu, qui bénéficie d'un univers entièrement en 3D, mêle l'action, l'aventure et le jeu de plates-formes, à travers onze niveaux, . Bonne nouvelle, Jersey Devil est compatible avec le pad analogique. Ce qui devrait vous faciliter la tâche (ce sera peut-être même indispensable). Bref, nous attendons avec impatience la sortie prochaine de ce jeu qui promet d'être très réussi.

PLAYSTATION

Ocean/Novembre



Pour atteindre certains endroits, Jersey doit déplacer des blocs.

Ça, c'est du jeu de plates-formes: ici, le moindre faux-pas est fatal.

Paris, Lyon, Antony & Pontault-Combault !

Les magasins RecycleWare !

Un large choix de jeux video neufs et recyclés !

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Garanti 6 mois
- Reconditionné sous blister
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

PARIS
2, rue Pierre-Lescot 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Commercial La Part-Dieu
Rez-de-chaussée - À côté de "Loisir & Création"
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour
77340 PONTAULT COMBAULT

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au même prix, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Need for Speed	99 F	Destruct. Derby 2	169 F	Need for Speed 2	199 F	Cité des Enf. Perdus	249 F
Toshinden	89 F	Ridge Racer Revol.	99 F	Soviet Strike	169 F	Overblood	199 F	ISS Pro	249 F
Air Combat	99 F	Time Commando	99 F	Worms	169 F	Pandemonium	199 F	Little Big Advent.	249 F
Adidas Power Soc.	99 F	Fifa 97	129 F	Resident Evil	189 F	Rally Cross	199 F	MicroMachine V3	249 F
Alien Trilogy	99 F	Formula 1	129 F	2Xtreme	199 F	Rebel Assault 2	199 F	Panzer General 2	249 F
Doom	99 F	Int. Track & Field	129 F	Area 51	199 F	Tekken 2	199 F	Perfect Weapon	249 F
Fade to Black	99 F	Tobal N°1	129 F	Cool Boarders	199 F	Tomb Raider	199 F	Rugby Jonah Lomu	249 F
Rayman	99 F	Chevaliers de Baph.	149 F	Com. & Conquer	199 F	Wipe Out 2097	199 F	Soul Blade	249 F
Road Rash	99 F	Legacy of Kain	149 F	Crash Bandicoot	199 F	Rage Racer	219 F	Syndicate Wars	249 F
Tekken	99 F	Porsche Challenge	149 F	Die Hard Trilogy	199 F	Suikoden	219 F	Vandal Hearts	249 F
Total NBA' 96	99 F	ESPN Extr. Sports	169 F	Jet Rider	199 F	Adidas P. Soc. 97	229 F	Wing Com. 4	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* SATURN

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Die Hard Trilogy	169 F	World Wide Soc.	169 F	Torico	199 F	Bomberman	269 F
Sega Rally	129 F	FIFA 97	169 F	Com. & Conquer	199 F	Fighter Megamix	249 F	Die Hard Arcade	269 F
Virtua Fig. Remix	149 F	NBA Live 97	169 F	Tomb Raider	199 F	Man X TT	249 F	Pandemonium	269 F

* Dans la limite des stocks disponibles.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Plus de 20 000 jeux neufs et recyclés en stock !

2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS
Métro & RER Châtelet-Les Halles
Tél. 01 42 36 25 42

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Wrecking Crew

Le conducteur de ce véhicule est armé d'un vieux tromblon qu'il n'hésite pas à sortir à tout bout de champ!

Devant le succès de certaines simulations de courses délirantes telles que Motor Toon 2, Penny Racer 2, Speedster ou encore Micromachines, Ubi Soft se radine avec Wrecking Crew. Gare aux mauvais coups!

En vue subjective, il se révèle très difficile d'anticiper les virages et surtout d'user de ses coups spéciaux.

Wrecking Crew est une simulation de course de voitures tout en 3D (décors, voitures et tout autre objet à l'écran compris). Dix véhicules sont disponibles en début de partie. Tout au long de la demi-douzaine de circuits proposés (New York, Sidney ou encore les rues de Rome), vous n'aurez qu'un seul but: terminer la course en tête. Pour y parvenir, tous les coups sont permis. Celui qui se montrera le plus méchant et le plus habile aura course gagnée. En effet, chacun des personnages dispose, en plus des gadgets récupérés sur le trajet, de coups spéciaux particuliers: fusil à pompe, éclairs, etc. Très efficace pour ralentir ou éliminer ses adversaires.Trois vues sont disponibles à tout instant: subjective, arrière ou arrière éloignée. Chauffards... à vos marques! Foncez!

Le bouclier vous protège des mauvais coups des ennemis durant quelques secondes seulement.

PLAYSTATION

● **Ubi Soft/Novembre**

Super Football Champ

La Coupe du monde de football, c'est pour l'an prochain et cela se sent. Nous ne sommes pas encore en 98 que déjà les simulations se bousculent.

Quand un tacle est trop appuyé, vous mettez les tibias et les chevilles de votre adversaire à rude épreuve.

Sur les corners, le gardien de but doit rester vigilant.

Super Football Champ, comme son nom ne le cache pas, est une simulation de football (celui qui croyait que c'était du basket gagne un week-end à la campagne avec Switch). La plupart des grandes équipes internationales sont de la partie, avec leurs joueurs, tous représentés en 3D mappée. Cependant, une seule vue est disponible et l'ordinateur s'occupe lui-même de gérer au mieux les caméras et les zooms. Comme dans toute simulation de football, il est possible de passer, de shooter ou encore de tacler le ballon dans les pieds des autres. On peut aussi donner des coups d'épaule à son vis-à-vis, afin de le balancer à terre. Attention toutefois à l'arbitre, il a le sifflet facile.

Le dribble est une technique essentielle. Bien maîtrisée, elle peut rapidement mener un joueur devant les buts.

PLAYSTATION

● **Sony/Novembre**

Sonic R

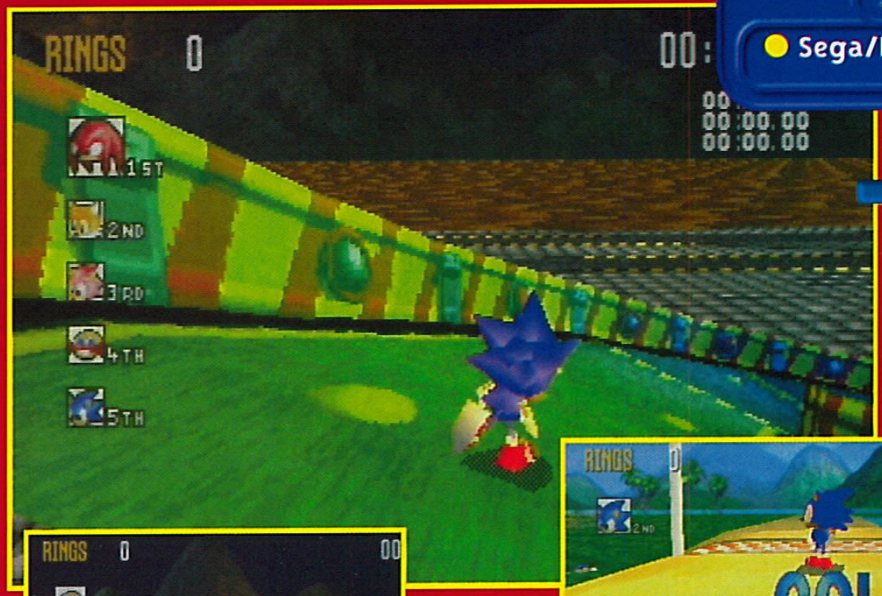
La mascotte de Sega poursuit son bonhomme de chemin et nous revient dans un jeu de course assez original. On y trouve toute la ménagerie du monde de Sonic, et notamment ses camarades Knuckles et Tails.

On peut reconnaître les célèbres silhouettes de Dr Robotnik, Knuckles et Tails.

SATURN

● Sega/Novembre

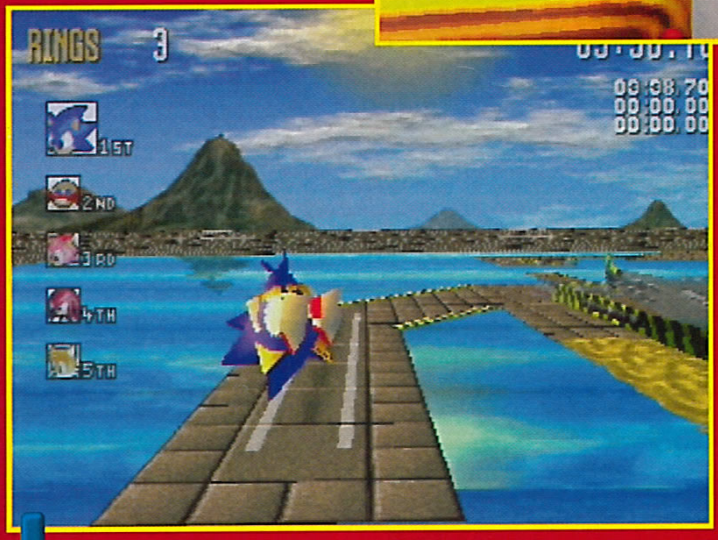
Mario a son Mario Kart, Sonic a son Sonic R. Le vieux Sonic Drift Racing sur Game Gear proposait des courses sur des petits bolides. Dans Sonic R, le hérisson bleu ne conduit aucun véhicule: il court, comme il l'a toujours fait, sur ses petites pattes. Les décors colorés recréent l'ambiance des jeux sonics, avec des loopings, des rings, des tremplins, des plans d'eau et bien d'autres encore. Un soin tout particulier a été apporté à la réalisation graphique, et c'est un vrai régal pour les yeux. Contrairement aux courses traditionnelles, le tracé du circuit n'est pas rigide: il est tout à fait possible de se promener entre les routes pour récolter des pièces ou découvrir des raccourcis. Sonic R s'annonce donc comme un bon petit jeu supersonique.



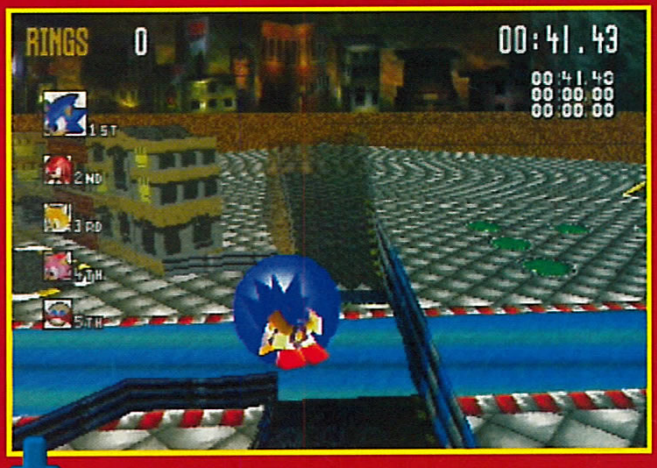
Certains virages, penchés, peuvent être pris à pleine vitesse.

Les tremplins sont indispensables pour atteindre la fin de la course.

Pour éviter de plonger dans l'eau (qui ralentit votre course), il suffit de sauter par-dessus.



Deux coureurs peuvent s'affronter en duel.



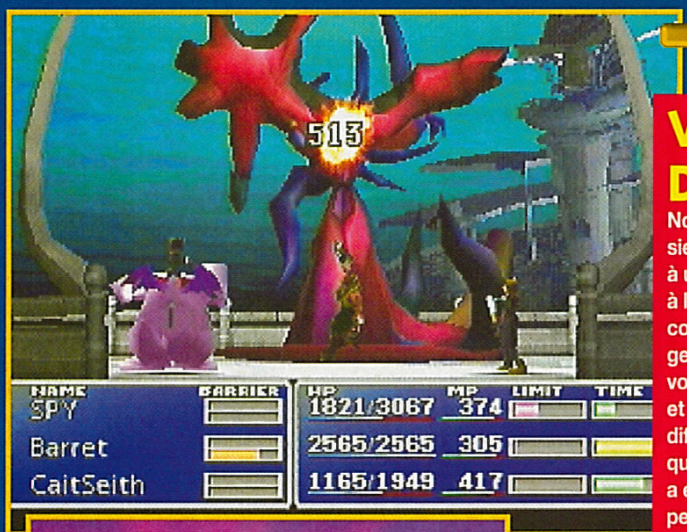
On peut quitter le circuit pour se promener dans les rues de la ville.

Final Fantasy VII

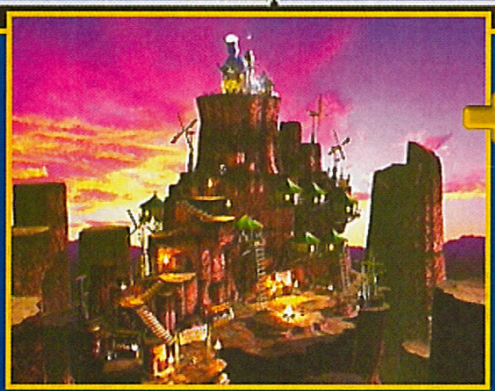
Depuis sa première apparition sur NES en décembre 86, Final Fantasy a fédéré des milliers de fans. Ses premiers pas sur Playstation l'imposent déjà comme une nouvelle référence. Square n'a pas failli à sa réputation.

La transition entre les séquences précalculées (à gauche) et les séquences en images de synthèse (à droite) est superbebment réalisée.

Comme avec chaque épisode de la série, cette suite n'en est pas vraiment une dans le sens où les personnages et le scénario n'ont aucun lien de parenté avec FF VI. Vous interpréterez Cloud, un jeune mâle blondinet qui vient de quitter l'armée de la Shinra. Il va se retrouver embrigadé dans le groupe terroriste Avalanche dirigé par Barret (un Black bien balèze au bras cybernétique). Ses aventures lui révéleront des bribes de son passé et de celui de sa planète. Les trois CD aidant, tout se passera à grand renfort de séquences cinématiques divines. Le premier CD propose environ vingt-cinq heures de jeu. Le deuxième, une bonne quinzaine; et le dernier, le combat contre le boss final. Bien entendu, vous découvrirez des personnages cachés, et une foultitude de jeux dans le jeu (comme l'accouplement des Chocobos...) viendront gonfler une durée de vie déjà très raisonnable. Comme dans tous les Final Fantasy, votre équipe de départ ne comptera que trois participants (Cloud, Barret et Tifa), mais vous trouverez rapidement de nouveaux compagnons que vous intégrerez à votre équipe (Red XIII, Cid, Aerith, Cait Seith, Vincent, et Yuffie – ces deux derniers étant "cachés").
Le système de combat est très proche de celui de Wild Arms (70 magies différentes, 16 invocations de dieux...), et les monstres apparaissent de manière aléatoire. Préparez-vous à quelques nuits blanches!



Les boss sont nombreux et certains sont costauds. Voici le boss de fin du premier CD.



C'est quoi ce délire? Il est où mon perso? Ben, va falloir le trouver...

Le jeu compte de nombreuses phases annexes comme cette échappée à moto.

VF/VO... LES DIFFÉRENCES

Non, la censure n'a pas fait des siennes et nous avons même droit à une version optimisée par rapport à la japonaise. Les menus ont été considérablement retravaillés: la gestion des matérias (la source de votre magie) est beaucoup plus simple et les menus d'objets sont un peu différents. Nous avons remarqué qu'une des séquences cinématiques a été rallongée et que les caméras pendant les combats sont beaucoup plus dynamiques. Ceux-ci sont d'ailleurs moins nombreux. Par contre, vous affronterez deux boss supplémentaires (Emerald et Ruby Weapon). Dernière modif, l'entrée de la ferme des Chocobos est placée différement de manière à vous faire gagner du temps lors des accouplements.

La partie de l'écran à gauche sert à échanger ses matérias entre les persos, même si ceux-ci sont absents).

PLAYSTATION

Sony/Novembre

Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...

PLAYSTATION

ACE COMBAT 2
ACTUA SOCCER 2
ATARI COLLECTION
BUST A MOVE 3
CASTLEVANIA (DRACULA X) VF
CROC
EXPLOSIVE RACING (BURNING ROAD 2)
FANTASTIC FOUR
FORMULA ONE 97
G POLICE
HERCULES
ISS PRO
IZNOGOOD
KURUSHI IQ
LUCKY LUKE
MADDEN 98
MASS DESTRUCTION
MEGAMAN 8
MONSTER TRUCK
MOTO RACER
MOTOR MASH
NAMCO VOL. 5
NASCAR 98
NHL 98
NHL BREAKAWAY 98
NIGHTMARE CREATURES
NUCLEAR SRIKE
ODDWORLD L'ODYSSEE D'ABE
OVERBOARD
PARRAPATHE RAPPER
PAX CORPUS
PGA TOUR 98
RAPID RACER
ROSCO MC QUEEN
THE LAST REPORT
TOCA TOURING CAR
TOSHINDEN 3
TRANSPORT TYCOON
V RALLY
WARCRAFT 2
WARGODS ...

Occasions et neufs

NINTENDO 64

NBA HANGTIME
WAYNE GRETZY HOCKEY
DOOM 64
WARGODS
HEXEN
F1 POLE POSITION
DARK RIFT
EXTREME G
TUROK
LAMBORGHINI
MARIO 64
MARIO KART
BLAST CORPS
MK TRILOGY
ISS PRO
WAVE RACE
PILOT WINGS
STAR FOX VF + VIBREUR
FIFA 64
GOLDEN EYE
KILLER INSTINCT
STAR WARS
MULTI RACING CHAMPIONSHIP
MISSION IMPOSSIBLE
J LEAGUE WORLD SOCCER 3
BOMBERMAN 64 ...

Occasions et neufs

MEGA DRIVE ET SUPER NINTENDO

neufs et occasions

CD-ROM

7TH LEGIONS
CONSTRUCTOR
DARK COLONY
DARK REIGN
EXTREME ASSAULT
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE
FIGHTER ANTHOLOGY
HEXEN 2
INT. RALLY CHAMPIONSHIP
JEDI KNIGHT
LEGACY OF KAIN
MYST 2 RIVEN
NHL 98
SONIC 3 D
TOCA RACING
VIRTUA FIGHTER 2
WORLD WIDE SOCCER
WORMS 2

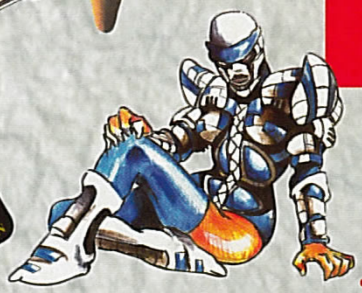
Occasions et neufs

SATURN

ALBERT ODYSSEY
DARKLIGHT
DRAGON FORCE
INDEPENDANCE DAY
MACROSS
MADDEN 98
MARVEL SUPER HEROES
RESIDENT EVIL
ROCKMAN 4
SAMOURAI SPIRIT 4 (JAP)
SHINING THE HOLY ARK
SONIC JAM
STREET FIGHTER COLLECTION (JAP)
WARCRAFT 2...

Occasions et neufs

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX



MAGIC L'Assemblée

Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats * et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins*

Magic: est une marque déposée par Wizards of the Coast, inc. Tous droits réservés.

Albi (81)	05-63-49-02-99
Aix en Provence (13)	04-42-21-11-48
Alençon (61)	02-33-26-11-00
Ales (30)	04-66-52-44-66
Angers (49)	02-41-25-34-27
Annonay (07)	04-75-32-42-53
Argenteuil (95)	01-30-76-17-17
Athis Mons (91)	01-60-48-34-36
Auxerre (89)	03-86-72-95-60
Bagnolet (93)	01-49-72-74-01
Beauvais (60)	03-44-48-53-60
Belley (01)	04-79-81-00-34
Bercy 2 CCial (94)	01-43-78-69-30
Biarritz (64)	05-59-24-39-07
Bordeaux (33)	05-56-79-05-52
Bourg en Bresse (01)	04-74-23-13-54
Bourgoin (38)	04-74-43-29-53
Caen (14)	02-31-85-59-00
Chalon Sur Marne (51)	03-26-68-49-49
Chambery (73)	04-79-62-27-22
Champigny (94)	01-48-81-10-16
Chartres (28)	02-37-36-44-22
Chateaudun (28)	02-37-44-92-00
Chelles (77)	01-64-21-55-44
Courbevoie (92)	01-47-88-56-10
Dax (40)	05-58-56-29-03
Draguignan (83)	04-94-68-92-55
Elancourt (78)	01-30-13-87-30
Ferney Voltaire (01)	04-50-40-43-43
Fontainebleau (77)	01-60-71-91-14
Forbach (57)	03-87-88-67-16
Fougères (35)	02-99-94-21-00
Gap (05)	04-92-52-72-74
Haguenau (67)	03-88-63-88-36
Le Creusot (71)	03-85-55-08-02
Le Neubourg (27)	02-32-07-00-35
Levallois (92)	01-47-48-06-03
Livry gargan (93)	01-43-51-03-54
Lons le Saunier (39)	03-84-24-41-59
Lyon 2e (69)	04-78-37-15-70
Lyon 8e (69)	04-72-78-60-84
Macon (71)	03-85-39-09-52
Maison alfort (94)	01-48-93-35-14
Mandelieu (06)	04-93-93-54-33
Meaux (77)	01-64-34-29-08
Metz (57)	03-87-74-65-70
Montigny le Bretonneux (78)	01-39-44-06-76
Nancy (54)	03-83-30-45-67
Nantes (Orvault)	02-40-59-53-00
Nice (06)	04-93-92-99-88
Nimes (30)	04-66-36-26-77
Nogent (94)	01-48-75-76-32
Nouméa	00-687-26-43-34
Orléans (45)	02-37-21-35-34
Orly Ville (94)	01-48-92-04-03
Paris 17 (75)	01-47-64-15-96
Paris 19 (75)	01-42-02-08-08
Pau (64)	05-59-80-37-68
Perigueux (24)	05-53-53-55-54
Perpignan (66)	04-68-35-54-98
Pontoise (95)	01-30-75-17-61
Pontault Combault (77)	01-60-29-53-76
Rennes (35)	02-99-78-26-96
Rouen (76)	02-35-73-68-50
St Etienne (42)	04-77-49-00-69
St Gratien (95)	01-34-17-11-33
St Maur (94)	01-48-86-55-32
Sarcelles (95)	01-39-92-47-16
Thionville (57)	03-82-53-80-81
Toulon (83)	04-94-91-17-91
Valence (26)	04-75-78-09-68
Vannes (56)	02-97-47-40-78
Verdun (55)	03-29-86-14-41
Villejuif (94)	01-46-78-43-76
Villemomble (93)	01-48-55-21-69

DIFINTEL-MICRO NEWS

Auxerre - Valréas - Orange - Dole - Limoges

LA Consultant

TESTS

Le jeu de plates-formes 3D est un genre en vogue, et la Playstation compte déjà des tops. Après Crash Bandicoot, Pandemonium, Tomb Raider, le prochain hit se nomme Croc.

Il faut trouver la clef pour ouvrir la cage et libérer le pauvre Gobbos.

Croc, c'est le prénom du héros. Croc, non pas parce qu'il est mignon à croquer ou parce qu'une dent dépasse de sa gueule. Il s'appelle Croc, pour la simple raison que ce héros est un crocodile. Il court, il nage, il saute et s'il peut faire tout cela, c'est grâce à ses amis les Gobbos, qui l'ont adopté après l'avoir recueilli au berceau. Hélas, en un beau matin de printemps, des méchants pas beaux envahissent le village paisible des petits Gobbos, et enlèvent toutes ces petites bêtes, dont le roi. Par miracle, Croc échappe à l'enlèvement. Et devinez quoi? Il part sauver tous ses amis, et, au passage, mettre une raclée à l'enflure qui est responsable de tous ses malheurs.

Dans un monde tout en 3D, un peu comme dans Mario 64, il faudra libérer six Gobbos par niveau, et ramasser cinq diamants de couleurs différentes (rouge, bleu, vert, pourpre et jaune) pour accéder aux bonus spéciaux. Heureusement, ces tâches ne sont pas obligatoires pour passer le niveau. Il suffit de trouver le gong et de taper dessus. Pour y arriver, diverses clefs, diamants et interrupteurs vous aideront, et des petits monstres essaieront de vous toucher. S'ils réussissent, vous perdez tous vos diamants, et les récupérer tous demande beaucoup

CROQUE LES BOSS!

A l'instar de Sonic, les monstres sont de petites bêtes qui ont été transformées en hideuses créatures. En voici un échantillon.

Cet endroit est idéal pour gagner des vies. Une fois terminé, recommencez-le plusieurs fois.

Des plates-formes comme on les aime...

de dextérité. Pour se défendre, Croc ne dispose pour seules armes que de ses pieds et de sa queue. En appuyant deux fois sur le bouton de saut, il peut écraser ce qui se trouve sous ses pieds. En fouettant l'air de sa queue, il peut tuer un ennemi. A la manière d'un Tomb Raider, la palette de ses mouvements est très large: se suspendre, sauter, courir, se déplacer latéralement, s'accrocher, reculer, se retourner, etc. Tous ces mouvements deviennent beaucoup plus instinctifs avec un pad analogique. C'est un régal de jouer avec. Il est certes moins précis que le pad normal dans certaines situations, mais la maniabilité est plus spontanée.

Un des défauts du jeu concerne l'appréciation des distances. Quand on s'apprête à sauter sur une plate-forme, celle-ci peut paraître très éloignée, alors que sous un autre angle de vue, elle est beaucoup plus accessible. Mais cela n'est qu'un détail, face à toutes les qualités de ce super-pur-jeu-de-la-mort-qui-tue. Pour finir, disons simplement que Croc est un héros attachant et que ses aventures en passionneront plus d'un.

Pour accéder aux bonus spéciaux, il faut récolter les diamants rouge, jaune, bleu, pourpre et vert.

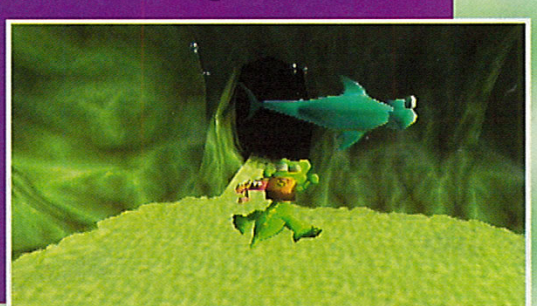
AVIS OUI!

Croc est un petit bijou! J'ai complètement craqué pour ce crocodile tout mignon. Les petits et les grands l'adoreront, car la difficulté est progressive, et les séquences de plates-formes passent du "les-doigts-dans-le-nez" à une difficulté vicieuse et sans pitié. Et même si ce jeu a repompé partout des éléments, Croc est formidable. Et quand les clones sont bons, ça ne se refuse pas. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Bref, Croc a monopolisé des heures et des heures de mon temps. Pour ne pas tomber sous son charme, il faut être vraiment capricieux.

GIA

CROC DANS L'EAU

Dans l'eau, Croc se déplace comme un crocodile dandy. Contrairement à Lara ou à Mario, il peut rester dedans aussi longtemps qu'il le veut. Casser des briques ou donner des coups de queue sur des ennemis ne présente aucun problème. La liberté de mouvements est très grande.



CROC

Pour finir le niveau, il suffit de taper sur le gong.

Brrrr, dans la neige, ça glisse.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: ARGONAUT
- Éditeur: ELECTRONICS ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMO-PASSWORD

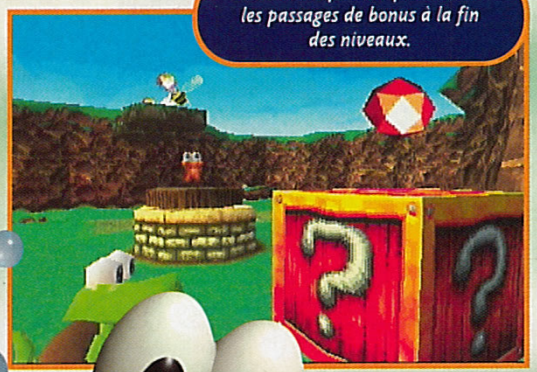
AVIS MOUAIS...

Chapeau aux développeurs: ils sortent le premier produit de ce type sur 32 bits et il s'avère techniquement réussi. Le jeu propose une bonne durée de vie, de chouettes graphismes et un personnage attachant. Reste un petit détail qui chiffonne: d'un côté, on a un jeu qui s'adresse aux plus jeunes, avec des graphismes mignons et des persos gamins comme tout, de l'autre on a un jeu plutôt ardu à cause d'une jouabilité parfois hasardeuse (cela est surtout dû à la caméra qui ne se cale pas toujours où il faut)... Plutôt paradoxal, non ?

SPY

INSPIRATIONS

Croc emprunte beaucoup de jeux. D'abord, physiquement, le héros ressemble à Gex. Quand Croc se fait toucher, il perd tous ses diamants, comme Sonic et ses anneaux. Les boss battus se transforment en petites bêtes, toujours comme dans Sonic. La progression dans le jeu est comptée en pourcentage, comme dans Donkey Kong Country. Il y a des briques, des switchs et des tuyaux partout, comme dans Mario, et, pour couronner le tout, Croc porte le même sac à dos que Lara Croft.



Ce sont ces pierres qui ouvrent les passages de bonus à la fin des niveaux.

PRESENTATION 89%

L'intro raconte avec humour l'enfance de Croc et l'invasion des méchants.

GRAPHISMES 92%

Un monde coloré, varié et gai, très enfantin, et Croc est mignon à croquer.

ANIMATION 93%

Pas un poil de ralentissement et tout en 3D, un exploit.

MUSIQUE 91%

La musique est délirante et, une fois dans le jeu, on ne peut plus s'en défaire.

BRUITAGES 91%

Youpi! Yazou! Que ce soit Croc ou les autres, les bruitages sont très amusants.

DUREE DE VIE 90%

Finir tous les niveaux ne sera pas aisé, et récolter tous les bonus est un vrai défi.

JOUABILITE 88%

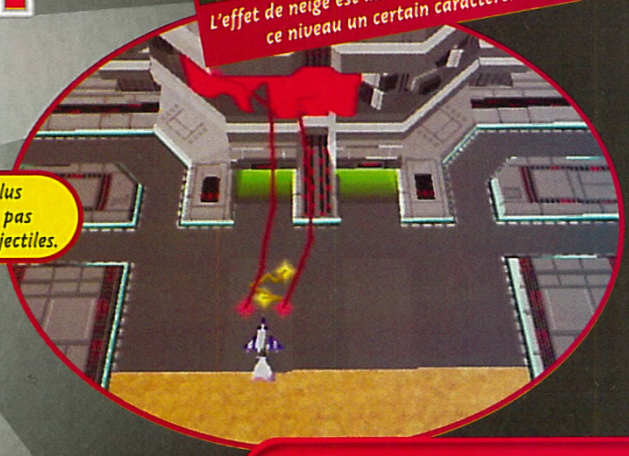
Un petit temps d'adaptation est nécessaire, surtout avec le pad analogique.

INTERET 93%

Croc est un melting-pot de hits bien connus. Le principe accroche facilement et vous passionnera des heures d'affilée.

XEVIOUS 3D/G+

L'effet de neige est assez réussi et il donne à ce niveau un certain caractère.



Ce boss est un des plus coriaces et il n'hésite pas à arroser l'écran de projectiles.

AVANT, APRÈS...

Voici ce que la formule miracle des laboratoires Namco peut faire.

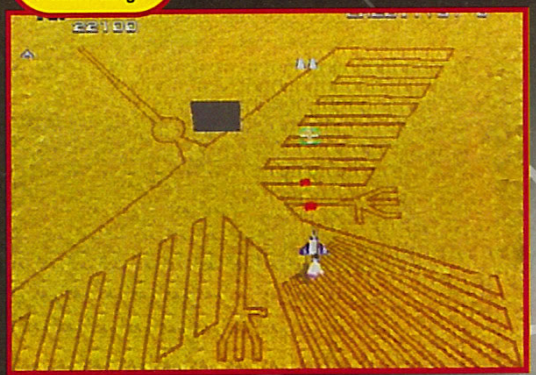
Xevious tout court, dans sa version borne d'arcade, années 80.

Le même, mais dépoussiéré et après une cure de 3D, années 90.

Décidément, les vieux jeux datant de l'ère pré-AHL sont à la mode. Après Salamander et les Namco Museum, c'est au tour de Xevious.

Non content d'avoir exhumé son Museum de ses fonds de tiroirs, Namco continue sur sa lancée avec un vieux shoot'em up de derrière les fagots.
A l'époque, Xevious avait fait sa petite révolution, avec des cibles sur deux niveaux: dans le ciel, donc à portée des tirs normaux, et au sol, où il fallait utiliser des armes spécifiques. Pour mieux ajuster le tir, le vaisseau était équipé d'un petit viseur. Depuis, Namco a eu l'idée brillante de ressortir la collection complète, plus une version actualisée de son shoot mythique. Avec Xevious, Super Xevious, Xevious Arrangement et enfin Xevious 3D/G: le CD contient les quatre versions du même jeu.
Xevious tout court est le jeu original d'arcade des années 80. Xevious Arrangement, sorti plus tard, est encore plus rapide, plus beau, et, surtout, il propose des items qui élargissent le champ de tir. Quant à la version la plus récente (Xevious 3D/G) son interface est en 3D, et les armes plus variées. Il y en a trois au total: le tir originel et classique, le laser, et l'étonnant rayon à tête chercheuse qui fonce automatiquement sur les hostiles. On peut désormais locker les cibles au sol en passant le viseur dessus et en maintenant le bouton appuyé. Bref, un lifting réussi pour un dinosaure du genre.

Ces mystérieux dessins indiens seraient-ils des pistes d'atterrissage?



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: NAMCO
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SHOOT'EM UP

PRESENTATION 90%
De belles images de synthèse pour mettre l'eau à la bouche.

GRAPHISMES 85%
Ceux des jeux originaux. La dernière mouture est fadasse.

ANIMATION 86%
La version 3d bouge bien, des ralentissements dans les anciennes.

MUSIQUE 82%
Même remixées, les musiques ne sont pas terribles.

BRUITAGES 82%
Des bip-bip côtoient les explosions en folie.

DUREE DE VIE 83%
La version 3D n'est pas dure, les anciennes sont plus ardues.

JOUABILITE 90%
Minimum requis: des pouces d'acier et de la dextérité.

INTERET 86%
Une bonne compilation, qui ravira les collectionneurs et les fans de shoot'em up.

AVIS OUI!

La Playstation comble son retard. Après les RPG, ce sont les shoots qui sont à l'honneur. Project X2 avait lancé la mode. Raystorm avait donné un nouveau souffle au genre. C'est au tour de Xevious de revenir en force, pour nous donner une leçon d'histoire. Avec cette compil, on a son compte. Les vieux jeux sont un bonus de taille. La version 3D est réussie et les innovations bien pêchues fournissent à Xevious 3D/G+ de bons arguments. Un seul regret, les musiques et les bruitages préhistoriques.

GIA

DUKE NUKEM 3D

méga hit

On pensait que Doom était la référence en matière de jeu gore... Erreur! Voici Duke Nukem. Amateurs de gros bras musclés et de violence verbale, vous êtes servis!

SHOOT'EM UP!

Jamais shoot'em up n'aura autant mérité cette appellation. Duke Nukem ne demande pratiquement pas de réflexion, et on explose tout ce qui bouge à l'écran. Mais comme on ne shoote que des extraterrestres américanophobes, la morale est sauve.

Le scénario de Duke Nukem est des plus simples. Il faut dire que dans ce genre de jeu, ce n'est pas vraiment un handicap. Los Angeles est en proie aux extraterrestres. Tout n'y est que destruction et horreur. Pauvres Californiens... Terminé le bacon frit au beurre de cacahuète arrosé de Bud. Leur avenir est sombre, et seul un miracle peut leur redonner l'espoir de se goinfrer à nouveau de cochonneries obésifiantes entre deux pub télé. Ce miracle, c'est vous, Duke! Armé en début de partie d'un simple revolver 9 mm, vous allez devoir vous frayer un chemin à travers tous les niveaux afin d'éradiquer ces maudits extraterrestres. Votre armement s'étoffera en fonction de vos découvertes pour devenir rapidement un véritable arsenal: lance-missiles, grenades à déclenchement à distance, mines à infrarouge, fusil à pompe, mitraillette et même un freezer pour envelopper vos ennemis d'une épaisse couche de glace. Duke est capable de sauter, de se baisser, de ramper, de regarder vers le haut ou le bas et aussi de nager. Un véritable athlète. La vue est subjective, classique pour ce genre de jeu, et l'action est vue par les yeux du joueur que vous dirigez. Plusieurs objets peuvent être ramassés au cours de la partie. Il seront d'une grande utilité pour la suite des événements: trousse à pharmacie, clés de couleur pour ouvrir certaines portes, amphétamines pour défoncer de l'alien à la pelle ou encore des super-points de vie. Mais le gadget le plus intéressant est certainement l'holoduke. Il permet de créer un double holographique afin de tromper les ennemis. Idéal pour passer derrière eux et les dégommer dans le dos! La morale de cette histoire, c'est qu'il n'y en a pas! Détail: la version Saturn n'a pas été censurée...

L'interactivité est à l'honneur. Il est possible de jouer au billard avec son fusil à pompe. Original, non?

L'interactivité est de base. Il est possible de jouer au billard avec son fusil à pompe. Original, non?

Le bazooka... quelle merveille! Les ennemis volent en éclats.

Ces espèces de gros cochons sont très résistants, et ils vous infligent de gros dégâts.

La grenade à déclenchement à distance. Posez-la au sol, attendez qu'un ennemi approche et appuyez sur le bouton. Gnark, gnark...

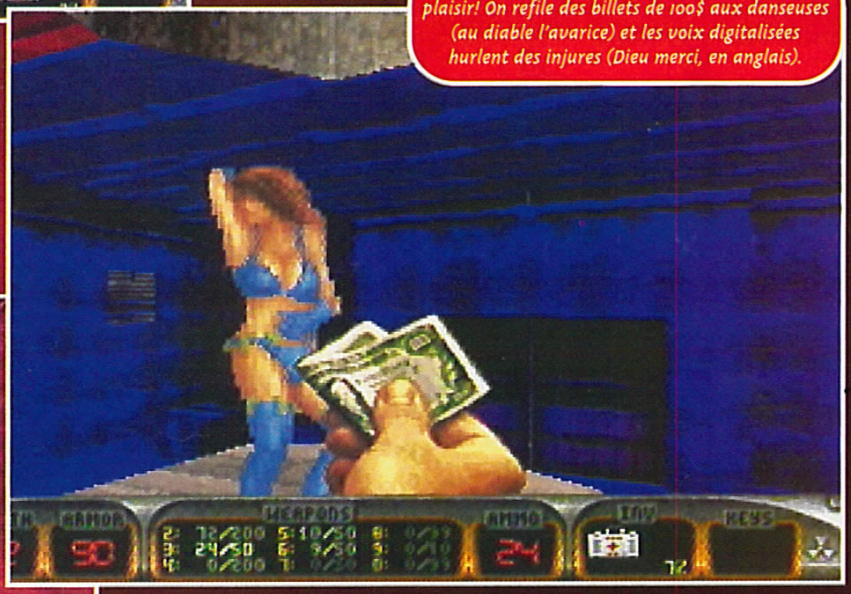
La mitraillette est efficace, mais elle est gourmande en munitions. Et faut pas gâcher.

AVIS OUI!

Duke Nukem est le genre de jeu qui me plaît: on avance, on explose la tronche des ennemis (à coups de rangers quand on manque de munitions) et on réfléchit après. Bête, mais défoulant! La réalisation de Duke sur Saturn a été confiée à l'équipe de Lobotomy, ceux à qui l'on doit le superbe Exhumed. Autant vous dire que le jeu a de la gueule: l'animation est aussi rapide que souple. Un vrai régal. Sega a trouvé en Lobotomy un partenaire de choix. Seul regret: le jeu est d'une difficulté consternante et l'on ne peut sauvegarder qu'entre deux niveaux.

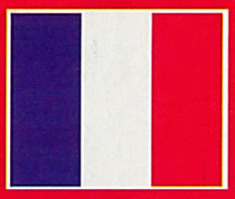
NIIICO

Des écrans de surveillance sont dispersés un peu partout dans les niveaux. Ils permettent de savoir où se cachent les ennemis.



Pas de censure dans cette version Saturn. Quel plaisir! On refile des billets de 100$ aux danseuses (au diable l'avarice) et les voix digitalisées hurlent des injures (Dieu merci, en anglais).

Dans les salles de projection privée, il se passe de drôles de choses. On ne tire pas que des coups de feu!



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: LOBOTOMY
- Editeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 4
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 80%

Un écran titre et une démo de jeu. Rien de bien spécial à signaler.

GRAPHISMES 89%

Excellents et bien meilleurs que sur PC ou Mac.

ANIMATION 94%

D'une rapidité sidérante, un peu trop m^ême.

MUSIQUE 85%

Les thèmes sont assez nombreux, mais la qualité n'est pas au top.

BRUITAGES 90%

On entend son perso crier "Yeah, piece of cake" et autres injures. Hilarant!

DUREE DE VIE 90%

La difficulté est telle qu'on progresse lentement. Tant mieux!

JOUABILITE 89%

Le personnage répond très rapidement à nos exigences. Peut-être trop, justement!

INTERET 91%

Malgré un niveau de difficulté très élevé, Duke Nukem 3D est un superbe Doom-like. Amateurs de shoot à gogo, à vos manettes!

AVIS OUI!

Ce Doom-like légendaire se devait de figurer dans la ludothèque de la Saturn. Il vous offrira de très longues heures de jeu et vous ne pourrez qu'être séduits par son humour et ses innovations. Le seul problème de cette version vient de l'absence de sauvegarde en cours de stage: au niveau de difficulté le plus bas, il faut s'accrocher pour terminer un niveau d'une seule traite. Bref, un titre qui ne s'adresse qu'aux Doomistes aguerris ! Si vous n'achetez qu'un Doom-like sur Saturn c'est celui-ci qu'il vous faut...

AHL

En pressant le bouton R, votre vaisseau tournera de manière plus franche. Indispensable pour ne pas heurter tous les murs...

Heurter les murs ne fait pas perdre trop de temps, mais il y a des niveaux où il n'y pas de murs et de la lave en dessous.

EXTREME BLASTAGE

Le mode Shoot'em up de la partie Single Race vous permettra de vous familiariser avec tous les types d'armes. Vous pourrez concourir sur le circuit de votre choix et devrez exploser le plus de drones possible. On trouve, en chemin, des armes hallucinantes qui iront des missiles à tête chercheuse, aux mines de toutes sortes, en passant par le lance-flammes arrière ou la vague destructrice. Pas loin de quinze armes différentes qui viendront en complément de votre tir de base (tir qu'il faudra recharger en récupérant les options rondes).

méga hit

EXTREME G

Si vous prenez ce genre de bonus, une nouvelle arme se greffera sur votre moto.

Voilà le résultat de certaines armes. Gare à celui qui passe à côté.

En cas de choc contre les parois ou lorsque vous encaissez des coups, votre bouclier s'affaiblit.

Alors que les rumeurs vont bon train sur le fait que Nintendo soi-même serait en train d'adapter WipEout sur N64, voici Extreme G. Un jeu de course hallucinant qui pourrait bien faire de l'ombre au fameux F-Zero (en attendant WipEout, s'il sort un jour...).

Extreme G reprend le principe de WipEout tout en y apportant des améliorations essentielles. On retrouve le même univers apocalyptique tendance cyber, et, comme de bien entendu, vous allez participer à des courses endiablées où il vous faudra vous montrer agile. La partie shoot, assez modeste dans WipEout, prend ici une large place. Les concurrents se shootent entre eux (et que c'est bien agréable lorsqu'on se trouve derrière...), et surtout parce que cette partie shoot sera l'un des éléments clefs de votre victoire. N'espérez pas remporter une course sans blaster, sauf si vous enlevez dans les options la possibilité d'utiliser des armes. Bien sûr, les concurrents ne se laisseront pas faire... Autre différence avec WipEout, la foultitude de circuits: après quatre heures de jeu, nous avions accès à douze courses et il y a de fortes chances pour que d'autres soient cachées!
Mais, trêve de comparaison, on pourrait y passer des heures... Qu'allez-vous donc découvrir une fois que vous aurez branché votre bonne grosse cartouche de 128 Mb, vous demandez-vous? Une intro pas trop mal, mais sans grande envergure, dans laquelle on vous demandera d'introduire une Memory Pack... Si vous n'en avez pas, vous pourrez toujours user de mots de passe. Passé cette intro, vous découvrirez trois modes de jeu distincts: le mode Multijoueur (voir encadré); l'Extreme Contest, qui correspond au championnat et qui compte quatre classes qui s'ouvriront petit à petit; le mode Single Race, dans lequel vous pourrez vous entraîner. Les motos sont au nombre de huit et devront être choisies en fonction de leur accélération, de leur vitesse de pointe, de leur jouabilité, du bouclier et des armes. Vous les dirigez avec le pad analogique, et vous accélérez en appuyant sur la détente. Vous n'aurez que trois Nitros par course et deux types d'arme.
Le tracé des circuits est très différent selon les zones, mais chacun possède quelques accélérateurs, des dénivelées importantes, des raccourcis (faut les trouver) et des bifurcations. Choisir le bon chemin est fondamental. Et vous passerez fréquemment de la première à la cinquième place, parce que les concurrents auront pris le bon embranchement, eux. Bref, soyez vigilant.

AVIS EXTROUIME

Extreme G est l'un des jeux de course les plus aboutis qu'il m'ait été donné de voir. On ne peut pas dire qu'il brille par son originalité, mais qu'est-ce qu'il est efficace! Techniquement c'est une merveille et, ludiquement, c'est une bombe. Les modes Multijoueur, qui faisaient tant défaut à WipEout, sont très sympa. Les courses sont longues et assez techniques, les concurrents deviennent vite très encombrants et l'action est explosive. Franchement, après Starfox et Mario Kart, Extreme G est l'un de mes jeux N64 préférés.

SPY

On se croirait revenus au temps des Dare-Dare ou des Micromachines.

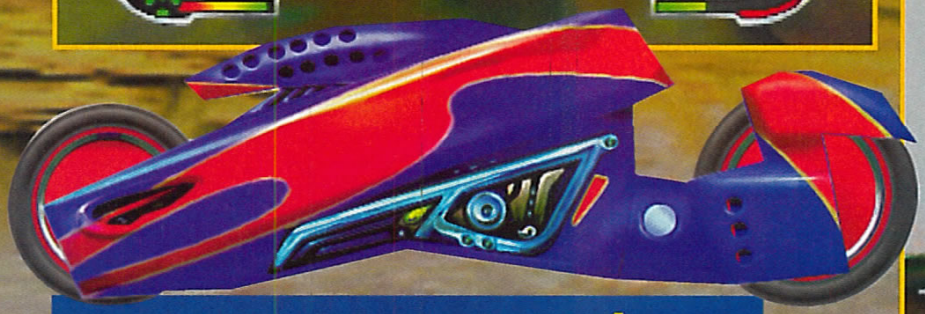
Le jeu est composé de quatre mondes qui comptent chacun trois circuits.

A droite ou à gauche? Il vous faudra bien choisir votre direction.

EXTREME G

Les concurrents se shootent entre eux. Bien fait!

Huit motos sont disponibles en début de jeu, mais gageons que de nouvelles apparaissent si vous finissez le Championnat dans les divers modes.



De nombreuses animations, comme cet éclair, parsèment les circuits. C'est parfois un peu déstabilisant.

LA MULTIJOIE EXTREME!

Le mode Multijoueur compte plusieurs types de jeux en son sein. On y trouve un mini-Championnat, un mode durant lequel vous devrez ramasser le plus de drapeaux possible sur la piste, ou encore un mode Arène (vous pourrez combattre dans quatre arènes différentes). Comme d'hab avec la N64, pas besoin de Multi-Tap, quatre pads et les gens qui vont avec feront l'affaire. C'est-y pas le bonheur extrême, ça?

Le mode Arène n'est pas le plus excitant...

Le mini-Championnat: vous ne serez que deux, mais vous devrez combattre comme si vous étiez huit.

A 4, 3 ou 2 joueurs, le jeu n'est que très peu ralenti. Seule la taille de la fenêtre change.

Ramasser le plus de drapeaux possible n'est pas évident.

Une petite animation gratifiera les joueurs qui finiront les différents championnats.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: PROBE
- Editeur: ACCLAIM
- Disponibilité: OUI
- Prix: F

- COURSE FUTURISTE
- 1-4 JOUEURS
- Contrôle: EXCEPTIONNEL
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: PASSWORD
- Sauvegarde: MEMORY PACK

PRESENTATION 85%

D'un bon niveau pour la N64, et une navigation entre les options assez claire.

GRAPHISMES 93%

Des décors très variés qu'on n'a pas toujours le temps de voir...

ANIMATION 96%

Démoniaque, même en mode Multijoueur.

MUSIQUE 92%

On n'échappe pas à l'habituelle techno qui n'est pas si mal adaptée...

BRUITAGES 90%

Explosions, bruits de tirs plutôt "space", mais aucune voix digits. Bouh...

DUREE DE VIE 93%

Entre le mode Multijoueur, le nombre de courses et de championnats, ça va durer...

JOUABILITE 94%

Le pad analogique est parfaitement adapté et l'ergonomie est très bonne.

INTERET 95%

Techniquement parfait, ce jeu de course mâtiné de shoot est d'une efficacité redoutable. Un excellent compromis entre WipEout et F-Zero.

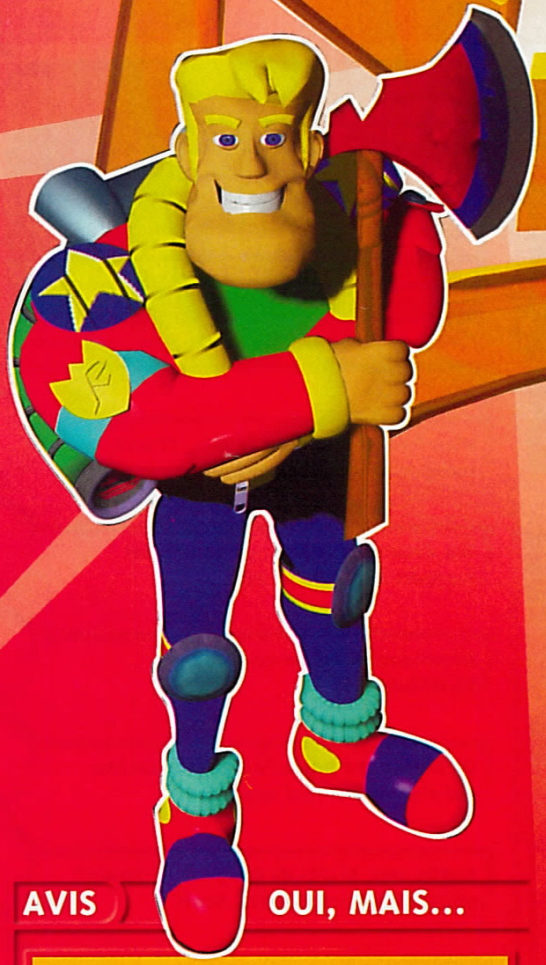
AVIS OUI!

Les jeux qui débarquent sur N64 commencent à devenir d'une qualité exceptionnelle! Extreme G possède une animation, une fluidité (même en mode Multijoueur) et une rapidité que je qualifierai de parfaites, et je pèse mes mots. Les courses sont variées et difficiles à souhait (d'où une longue durée de vie), et le nombre de véhicules proposés permettra à chacun de trouver chaussure à son pied. Les armes disponibles sont quant à elles parfaitement adéquates pour éliminer vos concurrents définitivement. A voir de toute urgence...

CHEUB

Rosco McQueen

Pour récupérer les objets dans le gaz, le casque est hautement recommandé.



Le pompier des temps modernes s'appelle Rosco, Rosco MacQueen. Et Rosco est chargé de sauver de pauvres innocents en défiant le feu.

Vous souvenez-vous d'un petit jeu nommé The Firemen sur SNIN? On y incarnait de vaillants pompiers, délivrant les prisonniers des flammes au péril de leur vie. Eh bien, le principe est le même dans Rosco McQueen. Sauf que Rosco est plutôt du genre américain baraqué de type Chip'n'Dale, play-boy blondinet et habillé comme un super-héros, avec du rouge, du bleu et des étoiles. Sans protection ni combinaison, sans casque mais armé d'une hache et d'un Karcher sur le dos, Rosco doit venir au secours de tout un immeuble, du sous-sol au plafond. Les premiers étages abritent la laverie, puis le garage, ensuite un grand magasin et, enfin, les appartements.
En pénétrant dans les entrailles du feu, Rosco trouvent diverses armes supplémentaires, comme des extincteurs, des bombes à eau, des hachettes et des casques anti-fumée. Attention à bien éteindre les foyers, car le brasier pourrait se réanimer. Et n'oubliez pas de surveiller l'état de santé de Rosco ni, surtout, la température de la pièce. Sinon tout risque d'exploser. Au passage, si vous trouvez d'innocentes victimes, il suffit de les téléporter vers un lieu sûr grâce à l'espèce de truc qui vous suit sans cesse. S'ils sont tout près, leurs cris vous avertiront – et les répliques ne manquent pas d'humour. Quant à la voix de potiche écervelée qui commente les actions, elle est vite agaçante. Tout cela serait bien trop facile sans les énergumènes qui s'amusent à vous barrer la route. A commencer par des singes métalliques qui mettent le feu partout, sans oublier les robots qui vous balancent des roquettes ou encore des automates lanceurs de caisses qui ne comprennent que les coups de hache. Bref, Rosco McQueen regorge d'idées sympa, et ravira les pyromanes.

AVIS OUI, MAIS...

Rosco McQueen est un bon petit jeu original et frais (mais peut-être un peu trop cuit). L'idée est vraiment très sympa mais le jeu souffre d'un gros défaut: la difficulté due aux séquences de plates-formes. En soi, elles ne sont pas insurmontables, mais le problème est qu'on n'a droit qu'à un essai. Il faut donc recommencer des dizaines de fois le même niveau pour le finir, et c'est très énervant. A la fin, on connaît les niveaux par cœur et, personnellement, j'ai parfois eu une envie irrésistible de jeter le jeu par terre pour le faire souffrir (mais je ne l'ai pas fait).

GIA

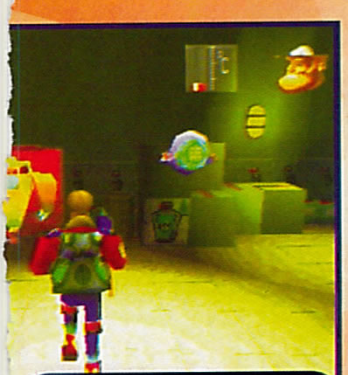
ÇA VA SAUTER

Dans Rosco McQueen, vous risquez de vous arracher les cheveux à cause des séquences de plates-formes, odieuses. Comme les déplacements du personnage ne sont pas très précis, surtout les sauts, les chutes sont monnaie courante. Et comme on a droit qu'à une seule vie, dès le moindre faux pas, il faut recommencer tout le niveau.

D'un tremplin, il faut sauter pile sur ce carré, sinon c'est la chute.

Après la voiture, le tapis roulant vous attend.

Cette porte ne peut être ouverte qu'avec une hache bleue.



Ces robots ont une espèce d'armure qui les rend invulnérables.

Quand le travail est fini dans une salle, passez à la suivante en tapant sur ces boutons.

Les voitures servent de plate-formes.

Attention, tout va exploser!

AVIS OUI, MAIS...

Ayant désiré, toute ma prime jeunesse, rejoindre les forces du feu pour lutter contre la pyromanie, Rosco McQueen m'a séduit. Mettre des coups de hache et éteindre les feux est distrayant, mais ça se complique lorsque le jeu prend une tournure plates-formes: la maniabilité n'est pas adéquate et on est souvent obligé de recommencer au début du niveau. On regrettera l'absence d'énigmes qui auraient apporté un petit plus, un petit côté aventure. Le jeu s'y prêtait. Un principe original qui mérite d'être un peu plus poussé.

SWITCH

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: SLIPPERY SNAKE
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMO OU PASSWORD

PRESENTATION 85%
Une petite intro sympa, sans plus.

GRAPHISMES 87%
Les graphismes ne cassent pas la baraque mais les flammes sont bien rendues.

ANIMATION 91%
Pas de ralentissement en vue, c'est nickel.

MUSIQUE 85%
Elle n'enflamme pas les cœurs.

BRUITAGES 79%
Les commentaires sont assez agaçants, et la voix féminine est insupportables.

DUREE DE VIE 89%
La difficulté est assez élevée. Recommencer dix fois le même niveau est décourageant.

JOUABILITE 84%
Le point faible. Elle handicape les séquences de plates-formes, trop vicieuses.

INTERET 88%
L'esprit de Rosco McQueen est original et la réalisation est honnête dans l'ensemble. Dommage que la difficulté soit aussi corsée.

La console est redoutable dans cet exercice.

A force, ces duels sont quand même lassants.

Les décors sont assez laids.

DRAGON BALL FINAL BOUT

Depuis le temps qu'on vous en parlait, voici enfin le tout nouveau Dragon Ball sur Playstation. Et la même question revient a chaque fois: Bandai s'est-il décidé à sortir un jeu de baston à la hauteur du manga dont il est tiré?

Dragon Ball Final Bout est un jeu de baston dont les combattants sont modélises en 3D.
Mais comme il est impossible d'esquiver d'un pas sur la gauche ou sur la droite, nous dirons que c'est de la fausse 3D.
Cet épisode tranche complètement avec le précédent, et revient à une inspiration plus ancienne.
Dans son principe, il ressemble à s'y méprendre aux deuxième jeu sur Super Nintendo (ou plutôt le troisième si on compte le premier qui était un RPG).
Vous avez un bouton pour la garde, un bouton pour les pieds, un autre pour les poings et, enfin, un dernier pour les boules de feu. Vous pouvez réaliser des coups spéciaux du genre enchaînements de coups de pied et autres Combos bien sympathiques. Comme dans la série télé, les combattants disposent d'attaques spéciales, du type "kameha" ou "genkidama", qu'ils peuvent exécuter en plein combat.
Le problème est qu'elles nécessitent en général trois secondes de préparation, et, durant ce laps de temps, vous êtes complètement vulnérable.
D'un autre côté, si votre adversaire ne vous a pas interrompu, il n'a pas intérêt à se trouver sur la trajectoire...
Il y a d'autres attaques spéciales. Dans ce cas, l'action s'arrête immédiatement, et on voit le héros se concentrer pour lancer son rayon d'énergie. Celui qui défend a plusieurs choix: encaisser le coup et une partie des dégâts qui vont avec, ou bien, mais c'est plus risqué car on peut rater la manip, détourner le coup avec une barrière d'énergie.
Enfin, on peut carrément envoyer soi-même une attaque spéciale, dans ce cas le combat se situe entre les deux rayons. Il faut appuyer sur les boutons à la manière d'un Décathlon, c'est-à-dire comme un cinglé, pour avoir l'avantage et tout renvoyer dans la tête de l'adversaire. Mais ce genre de technique coûte beaucoup de mana, qui est représenté par une barre d'énergie. Enfin, il est possible de la recharger en se concentrant. L'écran de jeu ne se divise pas en deux, il zoome en arrière. On peut voler en tous sens sur l'écran. Il y a bien entendu des personnages cachés que vous pourrez récupérer en terminant le jeu.

DENIÈRE MINUTE!

Un grave tips chanmaille trop pur pour Dragon Ball Final Bout?
C'est possible grâce à Mohamed El Mawardy (94) qui gagne six mois d'abonnement à Consoles. T'as déchiré Momo merci!
Pour avoir les persos cachés.
Tip : Sur l'Écran-Titre faites rapidement : Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, si c'est un petit son se fait entendre.

METEOR SMASH

Ce n'est pas la première fois que les Meteor Smash sont présents. Il s'agit d'une sorte de Furie enchaînant une dizaine de coups et qu'on peut terminer par une super attaque... d'autant que votre adversaire est généralement dans les vapes.

Il n'est pas près de s'en remettre.

Le personnage le plus puissant du jeu: Gogetta!

N BALL

BOUT

BATTLE

On peut choisir un personnage comme héros et l'entraîner pour qu'il gagne des XP. Ensuite, au moyen d'une Memory Card, il est possible de le transporter jusqu'à la console d'un de vos potes, histoire de lui mettre la pâtée.

Les onze personnages qu'il faut battre.

Une attaque très efficace.

AVIS OUI, mais...

Ah, Dragon Ball! Du point de vue de la réalisation, ce jeu est terriblement en retard. La 3D des personnages est moyenne, et la plupart des décors sont moches, on dirait Tobal 1. La maniabilité n'est pas fantastique, mais... l'univers du manga est respecté au pixel près, il y a plein de persos et les attaques sont superbes. Le mode de jeu est original, et on s'amuse seul comme à deux. Bref c'est, comme d'habitude, un bon jeu qui ravira les fans de la série. Mais techniquement, c'est un produit moyen qui, sans la licence DB, passerait complètement inaperçu.

PANDA

DRAGON BALL FINAL BOUT

Gokhu en train de préparer un "kameha".

SUPER SAYAJIN

Le dernier boss est un sayajin qui s'est transformé en gigantesque singe, comme seuls les combattants de cette espèce en ont le pouvoir. Mais ce qui est plus surprenant, c'est qu'il s'est aussi transformé en super sayajin, combinaison qui n'a jamais été utilisée dans le manga.

Trunks a mal visé !

Le bougre est rapide.

On se sent tout petit.

AVIS NON!

Ah, Dragon Ball... La poule aux cheveux d'or est de retour. Tout en 3D. C'est sûr, ce jeu partira comme des petits pains. Mais, il y a comme un parfum d'arnaque dans l'air. Les décors sont moches (carrés, avec des sprites à peine détaillés) et fades. Quant à la maniabilité, je ne m'y fait pas. Pour simplifier, malgré quelques petites idées sympa, ce DBZ FB ressemble beaucoup à ceux de la SNes, mais en 3D... Franchement, ce titre ne tentera que les fans purs et durs, et c'est dommage pour eux.

GIA

Trunks possède de bons Combos.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: BANDAI
- Éditeur: BANDAI
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 95%

Un excellent dessin animé qui bouge bien!

GRAPHISMES 85%

La modélisation des combattants manque de finesse, certains décors sont horribles.

ANIMATION 83%

Pas très rapide, il y a même quelques temps de latence.

MUSIQUE 87%

Certaines musiques de fond sont pas mal du tout.

BRUITAGES 88%

Les voix qui accompagnent les attaques spéciales sont très bonnes.

DUREE DE VIE 90%

A deux, on s'amuse. Seul, le jeu dure assez longtemps.

JOUABILITE 88%

Certains coups sont durs à sortir, dans tous les cas, il faut s'entraîner!

INTERET 89%

C'est marrant, on a toujours l'impression que Bandai a un train de retard sur le plan technique... Mais ce DB est un bon jeu qui plaira aux fans de la série.

REVENDEURS REJOIGNEZ NOUS

Adhésion forfaitaire
+999 TTC par mois

06 08 49 94 72

Contacter M. Guiller

1 An et déjà 33 Magasins

C'est une réussite

Tous en restant independant venez nous rejoindre. Vos avantages :

- Retours des invendus
- Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port : 2000 ht
- Formation gratuite nouveaux adhérents
- Prix trés compétitifs

44 **Nantes - Reze** *NEW*
Rue J.Jaures (Pont Rousseau) ☎02 51 11 01 59

45 **Orleans** *NEW*
237 rue de Bourgogne ☎02 38 77 07 34

69 **Lyon 7 eme** *NEW*
28 Rue Nicolaï ☎04 72 76 57 67

06 **Nice** *NEW*
42 Bd Gambetta ☎04 93 82 52 52

06 **Antibes** *NEW*
11 Av Pasteur ☎04 93 34 13 93

73 **Chambery** *NEW*
41 rue d'Italie ☎ voir minitel

69 **Villeurbanne** *NEW*
113 rue A.France ☎ voirminitel

05 **Gap**
31 rue J. Eymard ☎04 92 52 71 46

08 **Sedan**
3 Rue Gambetta ☎03 24 27 45 36

08 **Charleville**
20 rue de Mantoue ☎03 24 57 24 99

13 **Martigues**
8 bd Richaud ☎04 42 40 47 50

18 **Bourges**
10 Rue D'auron ☎02 48 24 46 72

24 **Bergerac**
41 Rue Bourbarraud ☎05 53 74 05 27

27 **Pont Audemer**
10 Rue A. Briand ☎02 32 57 02 23

28 **Chartres**
12 Place des Epars ☎02 37 21 21 08

30 **Nimes**
7 rue E. Jamais ☎04 66 27 90 30

34 **Montpellier**
1209, Av Maurin ☎04 67 99 66 38

36 **Chateauroux**
Galerie V.Hugo ☎02 54 07 69 69

37 **Tours**
222 Av de Gramont ☎02 47 64 89 16

41 **Blois**
48 rue Beauvoir ☎02 54 74 44 53

58 **Nevers**
94 rue Miterrand ☎03 86 57 17 31

59 **Valenciennes**

62 **St Omer**
37 Rue du Lycée ☎03 21 12 19 78

68 **Cernay**
2 Rue Mar. Foch ☎03 89 39 74 50

69 **Lyon 8 eme**
22 rue du Termes ☎04 78 27 02 78

88 **Epinal**
C.C Les 4 Nations ☎03 29 82 95 02

74 **Cluses**
13 Grande Rue ☎04 50 89 73 51

75 **Paris 8**
36 Av de Wagram ☎01 44 09 88 70

84 **Avignon**
6 rue de l'olivier ☎04 90 85 35 37

88 **Epinal**
C.C Les 4 Nations ☎03 29 82 95 02

89 **Auxerre**
105 rue de Paris ☎03 86 51 11 93

95 **L'isle adam**
6 Bis rue du Gué ☎01 34 08 10 67

95 **Domont**
52 Avenue Jean Jaures ☎01 39 35 26 95

Un passage dans un tunnel comme dans Ridge Racer!

méga hit méga hit méga hit

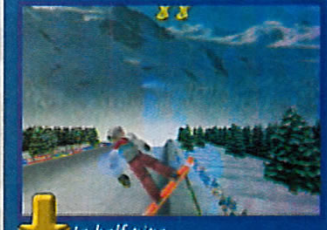
COOLBOARDERS 2

Cela va bientôt être la saison de la glisse dans la poudreuse. Pour patienter jusque-là, que diriez-vous de vous faire la main sur Coolboarders 2?

Coolboarders 2 est un jeu de surf des neiges. Vous commencez par choisir le type d'épreuves auxquelles vous voulez vous soumettre. "Le half pipe" est un long demi-cylindre, comme on peut en trouver en skate-board, sauf qu'il est évidemment incliné. En descendant, vous devez faire un maximum de "tricks". Mais peut-être préférez-vous pratiquer le saut artistique, auquel trois sites sont consacrés? A vous d'effectuer le meilleur saut possible sans vous ramasser à l'atterrissage. Un groupe de juges vous donnera des notes selon la qualité de votre prestation. Enfin, vous pourrez vous adonner aux joies de la traditionnelle descente – comme dans la précédente mouture du jeu –, trois pistes étant accessibles dès le début. Les surfeurs se distinguent par leurs qualités techniques, leur vitesse et la nature de leurs sauts: ne choisissez pas votre surfeur à la légère, sa personnalité est aussi importante que votre voiture dans un jeu de course. Quant à la planche, vous pouvez carrément la créer de toutes pièces – et même dessiner votre propre logo. Il existe trois types de boards différents: la Freestyle, fiable pour les sauts car très stable; l'Alpine, excellente pour les descentes et les accélérations (malheureusement, si, à la réception d'un saut, vous êtes à l'envers sur la planche, votre vitesse est considérablement réduite compte tenu de la forme "en flèche" de la planche); enfin, la Allround qui, comme son nom l'indique, est une "tout-terrain". Surfez jeunesse ! Mais pas sans précaution: si vous prenez trop de gadins, des petites coccinelles apparaissent en bas à gauche de l'écran, qui sont autant de malus.

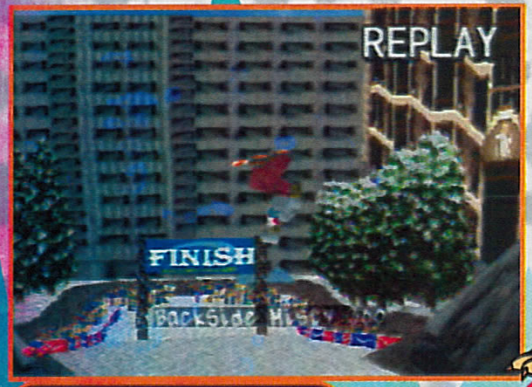
TRICKS

Les tricks sont les figures que vous exécutez avec votre planche. Les zones de saut sont annoncés par un panneau. Il faut s'y préparer et se mettre bien en face de la zone de saut car, dès qu'on appuie sur le bouton Croix pour fléchir les jambes, on ne peut plus tourner. Et dès qu'on le relâche, on saute.



Le half pipe.

Admirez la hauteur de ce saut! C'est parti pour un "misty".



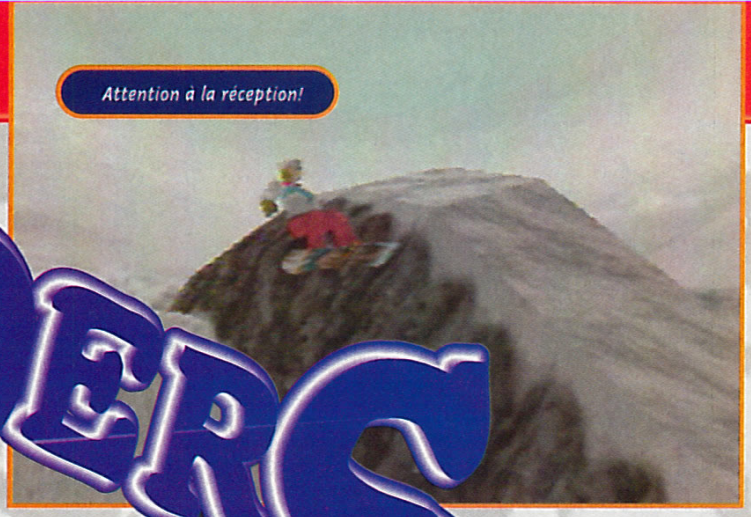
Le Replay est de la partie.

AVIS OUI!

Le premier Coolboarders était un grand jeu, et sa suite a bénéficié de nombres d'améliorations. Tout d'abord, graphiquement, c'est bien plus beau. De plus, de nouvelles épreuves, comme le half pipe et le saut artistique, ont fait leur apparition et l'ambiance musicale est excellente. On peut créer sa propre planche, et les surfeurs ont des styles très différents. Bref, rien ne manque à ce jeu qui devrait faire un carton! En attendant la neige, offrez-vous une partie de glisse virtuelle...

PANDA

DERS 2S



Attention à la réception!

Mieux vaut pas se prendre un sapin !

- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Éditeur: SONY
- Développeur: SONY
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

AVIS YEEESSS!

Après m'être fendu la poire pendant des heures sur le premier épisode, je retrouve les joies du snowboard sur Playstation. Rien de tel pour pallier le manque cruel de neige qui sévit au moment où j'écris ces lignes. Les changements sont considérables: animation plus réaliste, graphismes enjolivés, plus de courses (dix au total), plus de persos, apparition de nouvelles épreuves (Half Pipe, Snowpark, Snowboarding Contest, Onemake Jump...) et une présentation soignée. Bref, ça va à toute berzingue avec Cool 2! A ne rater sous aucun prétexte.

SWITCH

PRESENTATION	90%
Une présentation tout droit sortie d'une vidéo de X-Treme!	
GRAPHISMES	95%
Il y a une nette amélioration de ce côté-là.	
ANIMATION	91%
L'animation est assez rapide pour qu'on risque de se planter dans les arbres...	
MUSIQUE	93%
Dans le genre hard-rock: "doomesque"! Autant dire que ça crache bien.	
BRUITAGES	92%
Très bons, rien à y redire.	
DUREE DE VIE	92%
Entre les différents modes de jeu, il y a de quoi faire.	
JOUABILITE	94%
Après un petit temps d'adaptation, le jeu se prend en main très aisément.	

INTERET 93%

Pas de doute, ce Coolboarders 2 est une réussite. L'éditeur a réussi à renouveler le jeu tout en l'améliorant techniquement... C'est ce qu'il fallait.

Il ne faut pas prendre des tournants trop serrés sinon on perd beaucoup de vitesse.

Un virage relevé. Fun, non?

C+ D'OR

Abe peut se cacher dans les ombres d'un rocher pour passer inaperçu et échapper ainsi aux monstres.

Une course poursuite à contre-jour avec des Scrabs. Magnifique!

L'ODYSSEE D'ABE

L'odyssée d'Abe est le premier volume d'une saga de cinq titres à venir sur console. Savant mélange de plates-formes, d'action mais aussi de réflexion, voici un jeu très original qui devrait séduire bon nombre d'entre vous.

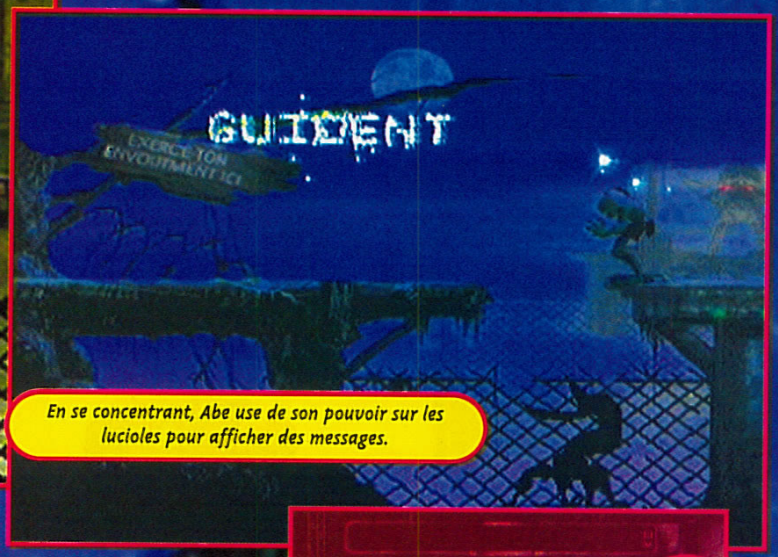
Abe, un habitant de la planète Oddworld, travaille chez Rupture Farms, une usine de conditionnement de produits alimentaires. Modeste ouvrier employé à mi-temps (12 heures sur 24), il a en charge le nettoyage des interminables couloirs de l'usine. Un beau jour, au détour d'une galerie, il découvre le terrible sort qui attend les siens: le directeur de l'usine, un perfide personnage obsédé par l'argent, a décidé de lancer un nouveau produit alimentaire à base de chair extraterrestre. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si le composant principal de ce nouveau produit n'était autre que Abe et les siens! Cette découverte fait de lui un fugitif, recherché par toutes les forces hostiles de la planète. Le but est clair: sauver votre peau et celle de vos amis. Pour cela, Abe devra échapper à tous les pièges tendus par ceux qui veulent le hacher menu comme chair à pâté.
Il dispose d'un éventail de mouvements et d'actions impressionnant: il peut faire des roulades, sauter, s'agripper, s'agenouiller, courir et dialoguer avec certains personnages. De ces dialogues dépend la vie de ses amis. Si vous menez correctement une discussion, vos amis vous suivront jusqu'au point de sauvegarde et auront la vie sauve. Abe est également capable de roter ou de lâcher un pet. Je ne vous gâcherai pas le plaisir de la découverte et garderai secrète l'utilité de ces deux actions. Abe est un personnage d'un naturel pacifique, mais il peut devenir très violent si la situaution l'exige. En effet, il dispose d'une particularité: il peut investir le cerveau des ennemis pour les contrôler. Ces derniers étant armés, Abe se fera un plaisir de dégommer le premier qui passe dans sa ligne de mire. Vous le voyez, chacun y trouvera son compte: "peace and love" pour les bab's attardés et très gore pour les adorateurs de Doom. Mais rappelez-vous d'une chose:
"In Odd we trust"!

AVIS OUI!

La chose est indubitable: L'Odyssée d'Abe est un titre très original. Voilà bien longtemps que l'on n'avait vu un jeu aussi prenant sur console. Mélange de Another World – pour son côté plates-formes/action – et Lost Vikings – pour la réflexion –, L'Odyssée d'Abe fourmille d'idées originales qui en font un produit unique. On apprécie les changements de niveau, qui se font par l'intermédiaire d'animations cinématiques fluides. Ajoutez à cela des graphismes magnifiques et une bande-son incroyable et vous obtiendrez un jeu à posséder impérativement.

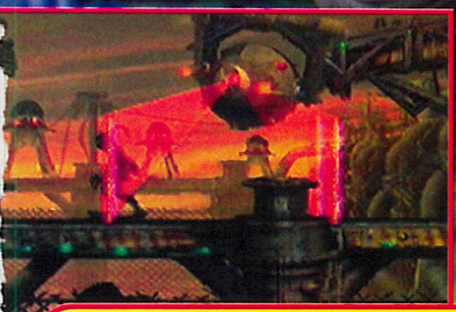
NIIICO

Les décors disposent d'un nombre de couleurs impressionnant. Notez aussi les jeux de lumière: tout se passe à contre-jour.



En se concentrant, Abe use de son pouvoir sur les lucioles pour afficher des messages.

Les robots vous balancent une décharge électrique si vous tentez d'user de votre pouvoir télépathique.

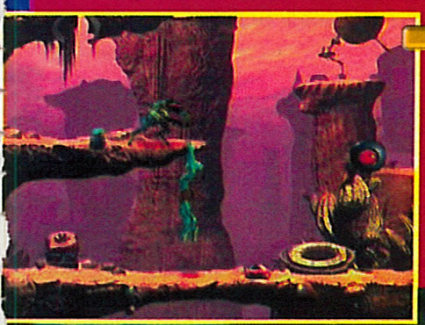


Pour que les détecteurs de mouvements ne vous repèrent pas, restez immobile quand ils vous scannent.

ENIGMATICA

L'Odyssée d'Abe comporte un nombre considérable d'énigmes. Cela peut aller de la plus simple (un levier à actionner) à la plus délicate: un problème qui ne se résout que sur plusieurs tableaux. Exemple d'une énigme plutôt facile.

Marchez sur la pointe des pieds, baissez-vous et amorcez la bombe.



Restez accroché à la falaise et attendez que le monstre se retourne. Gare aux crampes.

Retournez vite vous mettre à l'abri avant que le monstre ne marche sur la bombe.

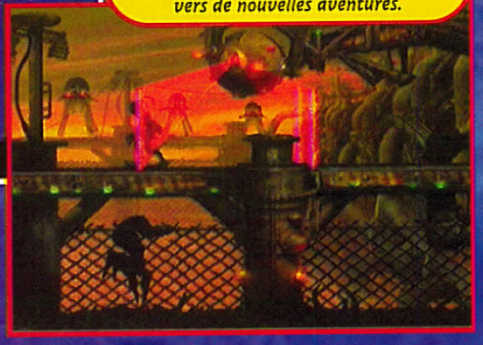
L'ODYSSEE D'ABE

MÉTA-MORPHOSE!

Loin dans le jeu, Abe se verra attribuer de nouveaux pouvoirs. En effet, il sera capable de se transformer en Scrab, un monstre horrible à quatre pattes et aux mâchoires aussi dévastatrices que malodorantes (un peu comme celles du Panda). Images chocs.

Lors d'une scène cinématique, Abe implore les esprits...

Et le voila transformé en Scrab, une horrible bestiole!



Les portes du temples franchies, usez de votre pouvoir mental et partez vers de nouvelles aventures.

Maintenant, Abe a le pouvoir de faire exploser robots, monstres et mines comme l'indique le halo bleu autour de lui.

On appuie sur deux touches, et hop, tout explose à l'écran!

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: ODDWORLD IN.
- Editeur: GT INTERACTIVE
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS ALTERNATIVEMENT
- Contrôle: TRÈS BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: 1
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 95%

Abe a bénéficié d'un travail très soigné et minutieux. Les options sont claires.

GRAPHISMES 94%

Parmi les meilleurs de la Playstation: détails et richesse des couleurs.

ANIMATION 96%

Tous les mouvements sont d'une fluidité exemplaire et d'un réalisme saisissant.

MUSIQUE 96%

Elle renforce l'ambiance du jeu. Les thèmes sont nombreux et variés.

BRUITAGES 94%

Rarement les bruitages ont atteint un tel niveau.

DUREE DE VIE 93%

Les niveaux sont très nombreux et les énigmes parfois difficiles à résoudre.

JOUABILITE 98%

La prise en main est rapide et un mode Tutorial est disponible en début de partie.

INTERET 96%

Jamais un jeu n'avait suscité un tel engouement à la rédaction. L'Odyssée d'Abe est une merveille à posséder impérativement.

AVIS OUI!

Abe habite le monde d'Odd, dans lequel une race supérieure fait de la chair à pâté avec les autres espèces. Entrez dans Oddworld, sauvez les Mudokons (votre peuple), les Scrabs et les Paramites, combattez les Glukons, les Sligs et autres créatures infâmes. Dans des décors magnifiques et détaillés, sur des musiques inquiétantes, vous allez déminer des bombes, éviter les détecteurs de mouvements, chevaucher Elum, visionner des scènes cinématiques de folie et mourir de mille et une façons, toutes plus vicieuses les unes que les autres.

SWITCH

SLAYERS ROYAL

Les scènes de combats sont en 3D.

La Saturn aime les dessins animés, ce n'est pas nouveau, et c'est au tour de l'excellent Slayers d'être adapté en RPG! Bientôt en France...

Tout commence par une phase de Digital Comics assez bien faite, où l'on voit les héros discuter (en japonais, bien sûr). Après quoi, vous prenez le contrôle du personnage et partez visiter le village, où il faudra, comme dans tous les bons RPG, récupérer quelques objets. Au cours du jeu et au fur et à mesure de vos rencontres, de nouveaux personnages viendront étoffer votre petit groupe. Les déplacements se font sur la carte, et l'interface du jeu repose sur un système d'icônes très bien conçu, qui permet de sauvegarder à n'importe quel moment. De même, comme dans Lunar, le système des combats, d'une simplicité exemplaire, est accessible à tous. La vue adoptée, à la Final Tactics, permet de bien suivre l'action, grâce à des zooms. Ces phases d'affrontement sont d'ailleurs très bien réalisées, et l'effet des différentes magies est toujours spectaculaire. L'ambiance musicale a été soignée. En conclusion, Slayers Royal est un RPG assez simple d'accès et les passages difficiles où l'on risque bloquer sont rares. Slayers rappelle un peu Sakura Wars par certains aspects ou encore Riglords Saga par sa réalisation.

Une bonne boule de feu.

Les deux héroines discutent.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Éditeur: SEGA
- Développeur: KADOKAWA
- Prix: E
- 1 JOUEUR
- TACTICS/DIGITAL COMICS

PRESENTATION 92%
Un dessin animé très sympa bien qu'un peu pixélisé.

GRAPHISMES 91%
Les dessins sont très fidèles au DA, et donc fort beaux.

ANIMATION -%
Vous savez, dans ce genre de jeu, l'animation...

MUSIQUE 89%
Quelques thèmes ma foi bien agréables.

BRUITAGES 89%
Les bruitages sont de bonne facture, surtout les voix.

DUREE DE VIE 94%
Le jeu est assez long.

JOUABILITE 90%
Tout est géré par un système d'icônes très simple.

INTERET 90%
Slayers Royal ravira les amateurs de DA et de RPG. Il vous fera passer un bon moment.

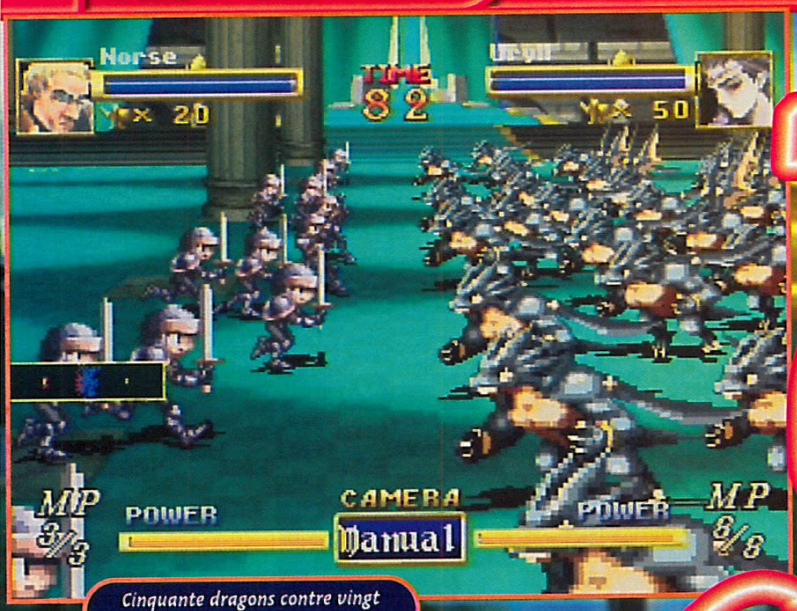
AVIS OUI!

Slayers est très fidèle à l'esprit du DA, tant au niveau des graphismes que de l'humour. Le jeu est bourré de scènes cinématiques et, lors des dialogues, les personnages font entendre leur voix. Certes, ils causent en japonais, mais, bon, ce sont les mêmes voix que dans le DA. La réalisation est assez réussie et les combats s'avèrent très tactiques. Le système d'icônes, simple, permet de ne pas trop galérer lors des combats. Bref, j'ai passé un très bon moment avec ce Slayers Royal. Sûr que je ne serai pas le seul.

PANDA

Les scènes cinématique s'enchaînent mais ne se ressemblent pas.

DRAGON



Cinquante dragons contre vingt soldats, pour qui pariez-vous?

Voici tout le pays, et votre objectif est de planter des drapeaux à vos couleurs partout.

Dragon Force est un des wargames qui a forgé la réputation de la Saturns. Sa sortie officielle permettra enfin au plus grand nombre de découvrir ce chef-d'œuvre.

Il était une fois, dans une contrée lointaine, nommée Legendra, huit territoires. Vous incarnez, au choix, un des chefs de ces territoires, et le but pour tous est le même: réunifier le pays. Vous pouvez y arriver soit en guerroyant l'arme au poing, soit en forgeant des alliances avec les territoires voisins. Au début, vous n'êtes en possession que d'un seul château, et de quelques généraux de faible niveau. Plus vous gagnerez de batailles, plus vous aurez de châteaux, et de prisonniers. Les châteaux permettent de recruter des troupes, et les prisonniers peuvent changer de camp pour se battre à votre service. Inutile de dire que le choix de la cible est pour l'emporter. Il vaut mieux attaquer ceux qui sont en position de faiblesse plutôt que les vaillants généraux en bonne santé et en surnombre. Au-delà de cet aspect de stratégie classique, le charme de Dragon Force réside dans les combats entre les troupes. Chaque bataille met aux prises les deux clans avec, de chaque côté, un à cinq généraux. Le premier qui perd tous ses combats a perdu la bataille (soit en mourant, soit en battant en retraite). Les classes de personnages sont très typées. Les cavaliers ne se battront pas de la même façon que les archers, les magiciens ou les harpies. Il y a même des moines (façon Bruce Lee), des dragons et des zombies. Le général a plusieurs magies, à utiliser au bon moment. En outre, la formation des troupes peut être changée à tout moment (voir encadré). Par exemple, contre des archers, des fantassins peuvent se disperser et avancer, pour éviter les flèches, et se lancer dans la mêlée quand ils sont assez proches. C'est ce qu'on appelle de la stratégie guerrière. Et si les généraux la jouent trop bourrin, face à un adversaire intelligent, ils peuvent perdre la partie, même avec de gros avantages.

Pour blesser directement le chef ennemi, rien de tel qu'une bonne magie.

En récompensant les généraux, ils peuvent disposer de plus de troupes.

AVIS INDISPENSABLE!

Non, ce n'est pas de la réclame éhontée, c'est la pure vérité. Les fans de wargames et les autres doivent absolument jouer à Dragon Force. Ce jeu est beau (et c'est rare dans le genre), et les stratégies pointues et intelligentes. Ce qui m'a vraiment plu, ce sont les personnages. Ils sont super mignons, et bien reconnaissables. Et chacun a vraiment ses avantages. Pour finir, je dirai que Dragon Force est passionnant, et qu'il peut vous tenir en haleine des nuits blanches entières.

GIA

FORCE

Sur la carte, on se repère à partir des châteaux, des villages et des routes qui les relient.

AVIS OUI

J'ai fini ce jeu en version japonaise, j'y ai rejoué en version américaine, il y a déjà plus de six mois (grrr! qu'ils sont lents)... mais j'ai quand même squatté le pad à Gia pour y rejouer et je suis parti pour le finir une nouvelle fois. C'est vous dire tout le bien que je pense de ce Dragon Force. Non seulement il est original par son mélange de RPG et de Wargame, mais en plus malgré son ancienneté sa réalisation reste au top!

PANDA

Quand le chef est tout seul, lancez la mêlée autour de lui, quand il vous reste beaucoup de troupes.

L'ART DE LA GUERRE

La stratégie est essentielle dans Dragon Force. Voici quelques techniques, sommaires mais qui vous aideront à commencer.

Contre des archers, il vaut mieux se disperser sur les côtés et avancer. Ici, aucun des dix cavaliers (contre quarante archers) n'est encore mort.

Quand il ne reste plus que le général adverse, placez vos troupes (surtout les archers et les magiciens) devant et derrière lui, pour le finir deux fois plus vite, avant qu'il ne s'enfuie.

Quand il ne reste plus de troupes, les deux généraux se battent en duel. Surveillez bien l'énergie et la classe de chacun avant de décider de vous battre ou non.

Contre Yanna, niveau 3, avec vingt moines, Alex ne fait pas le poids, avec son petit niveau 1 et ses dix mages.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: SEGA
- Editeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: TRÈS ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 88%

Un petit dessin animé sympa, mais un peu vieillot.

GRAPHISMES 91%

Les combats sont d'une beauté hallucinante.

ANIMATION 91%

Pas de ralentissement, même lors des assauts d'une centaine d'hommes.

MUSIQUE 93%

Même en jouant des heures d'affilée, la musique est toujours aussi agréable.

BRUITAGES 91%

Les guerriers crient quand ils chargent.

DUREE DE VIE 96%

Pour en voir la fin, il faudra faire preuve de finesse, de stratégie et d'intelligence.

JOUABILITE 90%

Il faut un temps pour faire le tour des commandes, mais elles sont simples.

INTERET 94%

Dragon Force reste le meilleur wargame sur Saturn... Même s'il n'arrive qu'en France un an et demi après sa sortie au Japon.

NUCLEAR STRIKE

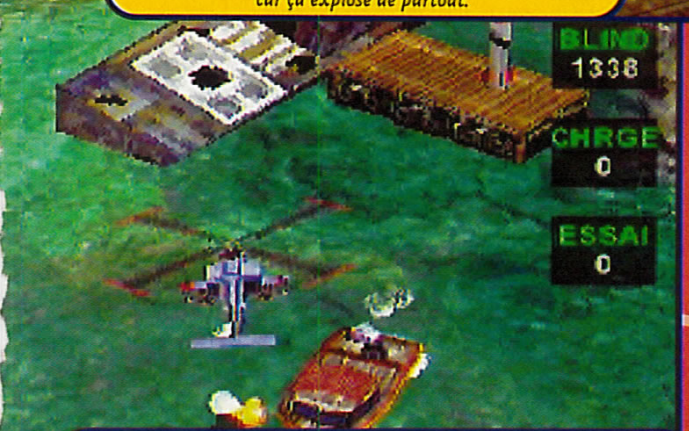
Les épisodes se suivent et se ressemblent pas mal, mais le principe est tellement efficace que l'on s'engage toujours avec le même plaisir dans ces campagnes guerrières. Aujourd'hui, le conflit se déplace vers l'Asie et, comme le nom du jeu l'indique, vous allez bouffer de l'atome...

Ce coup-ci, la menace est nucléaire. On oublie les pitreries de Saddam et les facéties balkaniques, et on se concentre sur les alentours de la Corée, où un maniaque, du nom de Lemonde, a dérobé quelques ogives pour les revendre aux Pol Pot locaux. Votre première mission vous mènera à la recherche de ce dangereux terroriste et vous permettra de prendre des contacts avec la résistance indochinoise. Cette mission fera office d'entraînement au maniement de l'Apache et à l'exploitation des sources d'infos mises à votre disposition. Avant de rentrer en campagne, pensez à deux choses: modifier le niveau de difficulté (si vous êtes un nouveau-venu dans la série des Strike), et paramétrer votre armement. Vous sélectionnerez ce que vous voulez mettre sur les points d'emport (carburant, brouillage électronique ou missiles spéciaux), et choisir en détail votre armement de base (armement équilibré, que des roquettes, que des mitrailleuses, ou que des missiles)... Une fois équipé, préparez-vous à blaster. Comme dans les épisodes précédents, la carte (accessible en pressant sur Start) est le premier outil avec lequel il va falloir se familiariser: toutes les missions, les ennemis, les alliés, les recharges (munitions, armure, carburant) le pourquoi et le comment de votre présence y sont indiqués. Elle sera votre source d'information principale et votre seul contact avec le QG et les alliés sur place. Une fois catapulté au cœur de l'action, vous allez devoir accomplir des missions aussi diverses que variées: sauvetage d'agents spéciaux, destruction de cibles stratégiques, de camps, escorte de personnalités... Vous devrez même stopper l'avancée d'une armée en vous aidant de troupes au sol! Comme de coutume, vous pourrez changer de véhicule pour mieux atteindre vos objectifs. Toute cette entreprise guerrière est ponctuée par des vidéos très rythmées (en français). Electronic Arts n'a donc pas changé sa méthode, mais gageons que Future Strike (dispo en été 98) innovera davantage.

Les séquences filmées sont toujours aussi efficaces, et on apprécie la réalisation très péchue de l'ensemble.

Sans l'armement planqué en bas à droite de la carte, vous allez galérer pour détruire ces destroyers.

Les explosions sont toujours très chouettes, et tant mieux, car ça explose de partout.



Il y a peu, vous deviez "stopper la guerre avant qu'elle ne commence", vous devrez aujourd'hui "stopper ce missile avant qu'il ne décolle".

VOUS ALLEZ VOIR DU PAYS

Après avoir traîné vos guêtres en Arabie ou dans les Balkans, c'est en Asie que vont se dérouler vos six campagnes. Un bon moyen de parcourir ces pays aux richesses architecturales étonnantes. Visite guidée.

INDOCHINE. Prenez contact avec Nada, le chef de la résistance, et récupérez des infos à propos de Lemonde.

MER DE CHINE. Une campagne "coupe-gorge" où il vaut mieux se cantonner aux missions sans s'embêter avec les à-cotés. Un nouvel armement est caché dans la base ennemie.

PYONGYANG. Le dictateur de la région a planifié l'éradication totale des diplomates étrangers venus assister à une conférence sur la paix. Il veut tout simplement balancer une bombe atomique sur leurs crânes d'œuf. Sympa.

NORD-SUD CORÉE. Empêchez l'invasion des troupes nord-coréennes en utilisant les troupes au sol. De la "stratégie pure" à laquelle nous n'étions pas habitués. Soyez méthodique.

SIBÉRIE. Une mission d'infiltration très délicate où les talents de vos équipiers vont être mis à rude épreuve. Encore une fois, soyez super organisé, la campagne est longue.

DÉTROIT DE LUZON. On vous laisse le plaisir de découvrir un nouvel appareil de combat pour le moins efficace et qui sera confronté à des défenses à la hauteur...

AVIS STROUIKE!

Prenez-le comme une tare ou une qualité, mais le jeu n'est en rien bouleversé dans ses fondations, et les seules différences avec Soviet Strike tiennent dans l'optimisation de certains aspects techniques (comme le scrolling) et dans l'apparition de nouvelles missions. Cela suffira-t-il à convaincre? Personnellement, je suis comblé. Certes, la difficulté est élevée, mais les missions sont tellement variées, l'immersion à ce point totale, qu'on en redemande. Si vous aimez les bons shoots avec un gros zest de stratégie, Nuclear Strike est pour vous, surtout si vous avez aimé l'épisode chez les Soviets.

SPY

Comme toujours, pour survivre ,vous devrez hélitroyer des caisses de munitions, de carburant, des plaques de blindage, ou des hommes (qui vous redonneront de la vie une fois ramenés à leur base).

AVIS STRIKOUI!

J'avais peu joué à Soviet Strike, mais je l'avais trouvé beau, complet, bien organisé. Cette suite subit une évolution graphique réussie et les nombreuses vidéos de qualité contribuent à l'ambiance. Au programme des nouveautés: interventions de commandos, déplacements de divisions blindées, changements de véhicule, briefings en cours de mission, etc. Le niveau de difficulté est placé très haut (dommage pour les petits bras) et les campagnes sont nombreuses. Bref, ce nouveau Strike vous mettra une claque nucléaire.

SWITCH

La quatrième campagne est vraiment étonnante. Ces points bleus correspondent à des chars d'assaut qui ne doivent en aucun cas arriver en bas de la carte. Certes, vous avez posté des défenses, mais quand même...

Comme dans tous les épisodes, l'humour et les clins d'œil sont omniprésents. Ce bus rempli de diplomates est en train de se la jouer à la "Speed".

POUR TOUS LES GOÛTS

Les campagnes auxquelles vous participerez vous donneront la possibilité de changer de véhicule de combat. Tank, aéroglisseur, pelleteuse, hélico de transport, avions de combat, hélico de la télé maquillé (!!!): vous n'aurez que l'embarras du choix... Bien évidemment, vous ne serez pas toujours obligé de changer de monture, mais ce sera parfois indispensable et on ne vous préviendra pas toujours. Faites preuve d'initiative.

L'aéroglisseur est très agréable à conduire et possède un solide blindage et de bonnes armes. Un must.

Le fait de pouvoir locker vous évitera de gaspiller les munitions.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: ELECTRONIC ARTS
- Editeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OCTOBRE
- Prix: E

- SIMUL'ACTION
- 1 JOUEUR
- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 2
- Continues: PASSWORDS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 91%

Très dynamique, avec des scènes filmées qui vous immergent dans l'ambiance.

GRAPHISMES 94%

Dans la veine de Soviet Strike, avec des rendus de matière et des reliefs réussis.

ANIMATION 89%

Plus fluide que par le passé, même si parfois l'écran se "gèle" quelques secondes...

MUSIQUE 90%

De Wagner à Hendrix...

BRUITAGES 94%

Réalistes. Les impacts de vos balles seront différents selon les surfaces...

DUREE DE VIE 92%

Même en mode Facile, il faut s'accrocher pour terminer les six campagnes.

JOUABILITE 92%

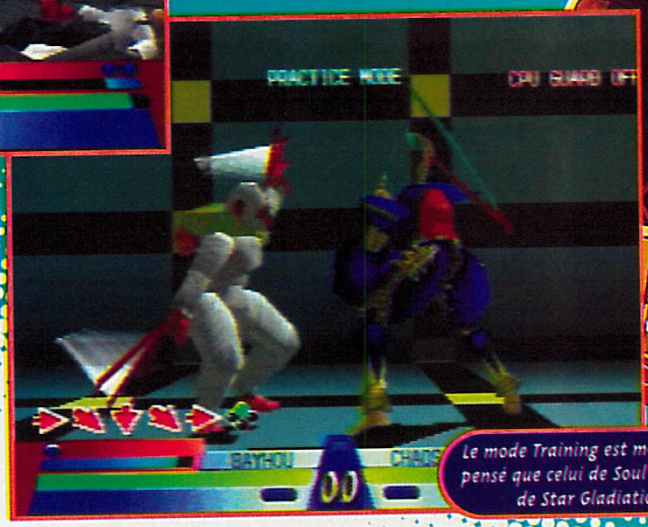
On utilise tous les boutons du pad et chaque véhicule se déplace latéralement.

INTERET 94%

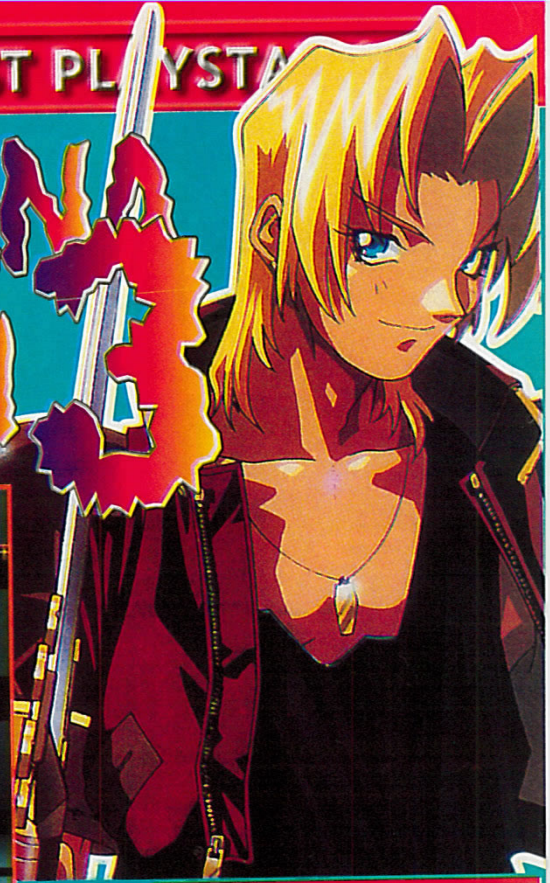
Six nouvelles missions, mais peu de bouleversements. Elle n'en reste pas moins très aboutie. Ceux qui aiment la série ne déscotcheront pas...

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

Avec Nagsia, vous pourrez tirer sur les autres, mais vous n'aurez droit qu'à six coups.



Le mode Training est moins bien pensé que celui de Soul Blade ou de Star Gladiator.



Ils sont là! Depuis le début, ils sont là! Eiji, Kayin, Duke, Ellis et les autres avaient investi la Playstation dès ses premiers pas. Les voilà de retour dans ce troisième épisode.

Adulé aux débuts de la Playstation, Battle Arena Toshinden en mettait plein les mirettes. A l'époque, il propulsa même son développeur Takara au sommet de la gloire. Depuis, les paillettes sont tombées, et les terribles défauts du jeu ont sauté aux yeux. Toshinden avait fini par en rebuter plus d'un. Aujourd'hui, le troisième volet sort, et la maniabilité a été nettement améliorée. Mais, malgré le soin apporté, elle reste quand même spartiate. Les Combos sont assez difficiles à réaliser. L'autre grande nouveauté, c'est une flopée de persos inédits. Après les combattants de base (Eiji et compagnie), d'autres viendront s'ajouter à la mêlée une fois le jeu terminé de plusieurs façons. Cette recette des persos cachés est maintenant chose courante pour allonger la vie très éphémère des jeux de baston. Dans Tosh 3, il y en a douze. Petite originalité, on n'utilise plus exclusivement des lames ou des armes traditionnelles, comme des massues, des lances ou des fouets. Maintenant, on peut trouer l'adversaire au gun. Avec David, on peut même massacrer à la tronçonneuse. Un peu gore, diront certains. Mais non, il n'y a pas de gerbes de sang ni d'intestins qui éclatent. En toute circonstance, Toshinden 3 reste très propre sur lui. Bref, même s'il est moins surprenant que le premier volet en son temps, et moins beau que le deuxième épisode, Toshinden 3 reste le meilleur de la série, grâce à un recentrage sur la maniabilité.

Plus prococ que jamais, Sofia s'habille maintenant avec des rubans.

AVIS OUI, MAIS...

Battle Arena Toshinden 3 a été nettement amélioré par rapport aux précédents. Il y a plein de persos, mais, entre nous, il ne casse pas la baraque. Les coups ne s'enchaînent pas comme il le faudrait, et les esquives sur le côté sont mal gérées. Il est temps d'arrêter, au risque de tuer le mythe, ou alors, le quatrième volet devra être bien plus novateur. Ceux qui aiment la série ne seront pas déçus. Quant aux autres, qui n'ont pas connu les premiers épisodes, ou qui les ont détestés, passez votre chemin, il y a bien mieux.

GIA

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: TAKARA
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON 3D

PRESENTATION	*Une intro honorable, mais les persos manquent de souplesse.*	88%
GRAPHISMES	*Moins beaux que ceux du deuxième épisode, mais corrects.*	87%
ANIMATION	*Pas de ralentissements flagrants, pas de problèmes.*	90%
MUSIQUE	*Discrète, pas de grosses surprises.*	88%
BRUITAGES	*Slash! Pif! Ha! Ha! Ha!. Que du classique.*	88%
DUREE DE VIE	*Plein de persos cachés, c'est la nouvelle recette, et ça marche.*	91%
JOUABILITE	*Bien plus maniable que Toshinden 2, mais pas assez instinctif.*	87%

INTERET 88%

Ce troisième volet, honorable, fait dans la continuité. Les fans de la série aimeront.

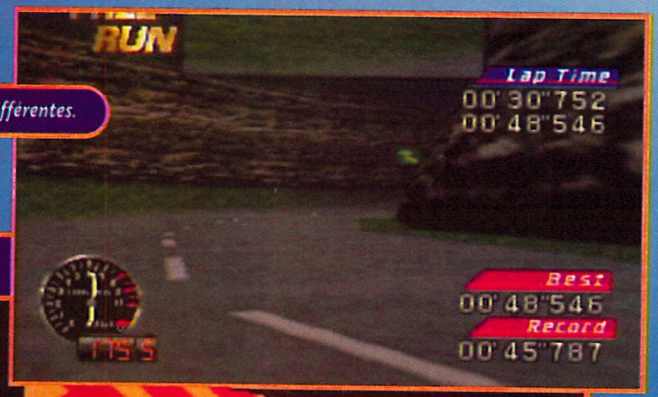
MultiRacing Cham

Que diriez-vous d'un jeu de rallye sur votre Nintendo 64? C'est que le genre manquait sur cette bécane. Eh bien, MultiRacing Championship vient combler habilement ce manque.

Tout d'abord, ce qui est surprenant dans ce jeu, c'est le nombre de caisses différentes proposées, qui vont de la voiture de sport en passant par le buggie jusqu'au van quatre roues motrices. Mais, contrairement à la plupart des jeux, il n'y a pas une caisse-de-la-mort-qui-tue et les autres qui ne valent pas un clou... Non, là, suivant la course que vous disputerez, il faudra choisir celle qui sera le mieux adaptée au parcours. De plus, les réglages sont très importants et peuvent changer complètement le comportement de votre voiture. On ressent vraiment une différence si on modifie la dureté de la suspension ou si on choisit un rapport de vitesses court. Chacune des trois courses contient des raccourcis. Ceux-ci sont en "off-road", c'est-à-dire sur un terrain dans le genre terre, neige ou sable. Ils font économiser de précieuses secondes, mais ne sont pas toujours évidents à emprunter si l'on a pas une quatre roues motrices... Le jeu à deux est possible en mode Versus, l'écran étant alors splitté horizontalement, mais de larges bandes noires viennent amputer chaque moitié d'écran. C'est ce qui permet sans doute à l'animation de rester rapide. En mode Championnat, il faut finir les trois courses parmi les cinq premiers pour avoir droit au Replay qui est très bien fait. Mais il faut terminer toutes les courses premier pour avoir le droit d'en disputer trois nouvelles... En l'occurrence, il s'agit d'un mode Miroir qui permet de reprendre les circuirts à l'envers.

Ce jeu n'est pas propice aux techniques de stock-car.

Un angle de vue très intéressant pendant le Replay.



Il y a trois vues différentes.

Les phares s'allument automatiquement.

AVIS OUI, MAIS...

Il est rare de voir des jeux de caisses où les réglages effectués sur la voiture modifient autant son comportement sur route. De plus, la maniabilité est très bonne et les dérapages réalistes. On peut jouer à deux simultanément, sans ralentissements, mais l'écran est alors réduit. MRC vous tiendra en haleine longtemps. Le seul problème, c'est que la première course est plutôt laide et qu'il n'y en a que trois... Même si sa réalisation est bonne, on en attend plus d'une Nintendo 64, surtout après des jeux comme Mario 64 ou Starfox.

PANDA

pionship

La poursuite s'annonce rude.

La conduite sur neige est... glissante.

Ça va bientôt faire boum!

AVIS OUI, MAIS...

Le rallye est un genre à la mode en ce moment. Événement: la Nintendo 64 accueille aujourd'hui son premier jeu du genre, MultiRacing Championship. Graphiquement, tout va bien, c'est beau (mais peu coloré), la maniabilité et l'animation sont dignes de la Nintendo 64. Les bruitages sont réalistes et tout est fait pour qu'on y croit. Le problème vient de la profondeur de jeu, pas de risque de noyade : trois circuits seulement et il n'est pas possible d'acheter de nouvelles voitures ou de nouveaux moteurs, dommage...

SWITCH

AU PLUS COURT

Rater un raccourci constitue une perte de temps énorme, sauf pour la première course où il vaut mieux choisir une voiture sportive et rester sur le bitume. Dans les autres cas, les emprunter permet de réaliser un gain de temps qui peut aller jusqu'à cinq secondes!

Les raccourcis sont annoncés par un panneau.

Rater un raccourci signifie plusieurs secondes de retard.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: GENKI
- Éditeur: OCEAN
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 60%

Sur Nintendo 64, les intros se suivent et se ressemblent... par leur nullité!

GRAPHISMES 86%

La première course n'est pas terrible, mais les deux autres sont bien.

ANIMATION 89%

Suffisamment rapide, assez fluide... pas mal, quoi.

MUSIQUE 75%

Hum... Par décence, nous dirons qu'il n'y a que des bruitages.

BRUITAGES 85%

Certains échantillonnages sont très bons, et d'autres plutôt moyens.

DUREE DE VIE 89%

Le jeu est dur. Il faut finir chaque course premier pour accéder au mode Reverse.

JOUABILITE 88%

Après un petit temps d'adaptation, tout va bien.

INTERET 89%

MRC est un bon jeu de rallye, assez difficile. Les possibilités des réglages sont étendues, et l'on peut y jouer à deux simultanément.

Reciproheat 5000

Que diriez-vous de participer à une course? Cette fois-ci, vous pouvez laisser votre Cobra GT-500 au garage, car c'est aux commandes d'avions à hélice que vous vous retrouverez.

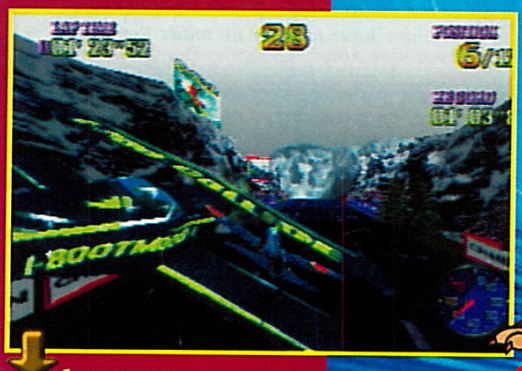
LA GUERRE EST FINIE!

Inutile d'essayer d'être belliqueux avec les autres appareils, il est assez rare que cela tourne à votre avantage. Conclusion: mieux vaut les dépasser en douceur.

Hum, ça sent l'accrochage.

Dans Reciproheat 5000, vous avez le choix entre un grand nombre d'avions, la plupart étant assez anciens et à hélice. On retrouve entre autres les fameux Zéro japonais et les Corsair américains de la seconde guerre mondiale. Chaque appareil possède ses propres caractéristiques de vitesse, maniabilité et stabilité. Ce qui est tout à fait classique. Quatre courses différentes sont disponibles, vous survolerez des montagnes enneigées, des vallées luxuriantes ainsi qu'un canyon aride... Le scrolling est très rapide et une ribambelle de ballons translucides vous indiquent la route à suivre. Si vous êtes très aguerri, une option vous permet de les faire disparaître. Mais, dans tous les cas, faites attention, car, si vous vous rentrez dans le décor, votre avion explosera et vous perdrez de précieuses secondes. Vous pouvez jouer à l'avion-tamponneur avec vos adversaires, mais il y a de fortes chances que finissiez dans le décor. Il faut rester à une altitude moyenne: trop bas, on risque de s'écraser; trop haut, on sort de la course. Même si on pilote des avions de guerre, ce jeu est pacifique, et on ne peut pas tirer sur les autres concurrents. Dommage, cela aurait pimenté le jeu. Il y a deux vues, mais c'est l'extérieure qui est la plus maniable. Avec les boutons latéraux, il est possible de faire des loopings, bien que ça n'améliore pas spécialement le pilotage, vu qu'on ne peut plus tourner durant l'exécution de la manœuvre.

Il faut baisser votre altitude.



Ça va secouer...

AVIS OUI!

Reciproheat 5000 est un jeu original qui renouvelle le principe des courses. De plus, sa réalisation est très impressionnante malgré le clipping. Les quatre courses sont très belles et variées. La maniabilité est sans problème et les avions répondent parfaitement aux commandes. Il est dommage que le jeu se finisse aussi facilement, mais dans un jeu de course, le plus important c'est de battre ses records. Le mode 2 joueurs est très bien fait: l'animation reste assez rapide et on se marre bien.

PANDA

Évitez d'être violent avec le manche de direction.

Mieux vaut ralentir un peu.

On peut faire des loopings.

Le mode 2 joueurs est suffisamment rapide.

Attention, virage serré!

- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: -

- Développeur: XING
- Éditeur: XING
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- COURSE D'AVIONS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 90%

Belle présentation des avions en images de synthèse.

GRAPHISMES 89%

Les graphismes ont un peu vieilli mais restent très bons.

ANIMATION 84%

Rapide, mais il y a quelques ralentissements et du clipping.

MUSIQUE 85%

Assez sympa sans être exceptionnelle.

BRUITAGES 84%

Honnêtes sans plus.

DUREE DE VIE 79%

Le jeu est trop court, on le finit assez vite...

JOUABILITE 90%

Après une petite adaptation aux mouvements de l'avion, tout va bien.

INTERET 88%

Il ne manque à ce soft qu'une durée de vie plus longue pour devenir un hit! De plus, la finition pèche par moments. Dommage...

AVIS OUI, MAIS...

Reciproheat 5000 ne manque pas de qualités. D'abord, son originalité rafraîchit à grands coups de vent les jeux de course. Piloter des avions, c'est le pied! Malheureusement, la réalisation souffre de quelques défauts. Les décors (aussi beaux soient-ils) clippent monstrueusement. Oh! un iceberg géant invisible deux mètres plus tôt... c'est assez désagréable. De plus, la durée de vie est limitée. Les courses sont trop faciles. Reciproheat 5000 aurait rasé de près le méga hit avec une meilleure finition. Dans l'état actuel des choses, c'est un bon jeu pas fini.

GIA

Lost

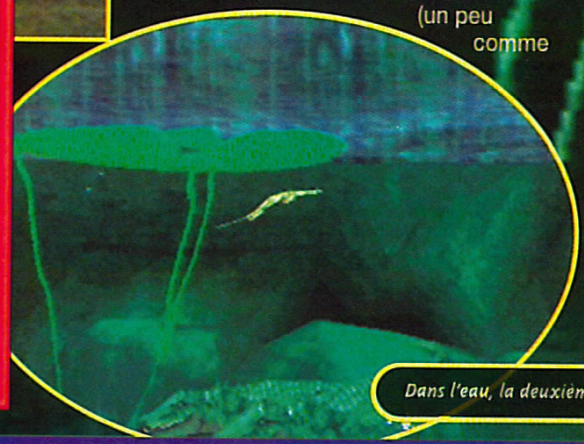
Au secours, il y a un T-Rex qui veut me bouffer tout cru!!!

Sur le chemin, il faudra récupérer les brins d'ADN qui trainent.

Certains décors sont d'une beauté à couper le souffle.

"Lost World", le film, a rapporté des millions de dollars à ses producteurs. Et donc, comme pour tout blockbuster qui se respecte, un jeu en a été tiré dont les héros sont des... dinosaures.

Rares sont les adaptations de films qui honorent le prix de leur licence. A part Die Hard Trilogy, elles sont en général vite torchées, histoire de grappiller encore plus de sous. Heureusement, Lost World, le jeu, s'en sort plutôt bien. D'abord, il est traduit en sept langues, dont le français. Ce jeu de plates-formes en fausse 3D (un peu comme Pandemonium ou Nights) propose d'incarner plusieurs races de saurien et un chasseur. Environ 9 niveaux sont consacrés à chaque bestiole. Malheureusement, on ne peut pas choisir son monstre dès le début. Il faut finir tous les niveaux d'un épisode d'un seul coup pour accéder au mot de passe. Il faut donc terminer l'épisode du Compsognathus avant d'atteindre ceux du chasseur humain, du Raptor, et enfin de l'impressionnant T-Rex. En finissant avec tous ces persos, on peut accéder au niveau caché de Sarah. Mis à part les séquences de plates-formes, les combats sont légion. Détail original, plus un dinosaure livre des combats, plus il devient agressif et puissant. Cette agressivité est symbolisée par la couleur des yeux, dans le coin



Dans l'eau, la deuxième jauge montre la respiration.

AVIS OUI, MAIS...

Il n'y a pas de doute, Lost World a bénéficié d'un soin particulier. Surtout, la qualité graphique des dinosaures est exceptionnelle. Mais le jeu est radin en mots de passe. Il faut finir tous les niveaux d'un perso pour avoir accès à ces précieux codes. Donc, pour avancer, on est souvent obligés de recommencer dix mille fois les mêmes tableaux. Ce qui rend Lost World pénible par moments (heureusement que les codes sont là). La précision n'est pas au rendez-vous, et c'est regrettable, car la maniabilité est la clé d'un jeu de plates-formes.

GIA

LE PARC AUX MONSTRES

Dans Lost World, on incarne plusieurs persos à tour de rôle, et chacun a droit à une dizaine de niveaux.

Avec le Raptor, c'est plutôt les autres qui vous fuient, et vos crocs en feront paniquer plus d'un.

Avec le petit Compsognathus, frêle et agile, vous devrez montrer vos capacités de sauteur, et surtout de fuyard. Pour y accéder : Carré, Carré, Triangle, Rond, Croix, Rond, Triangle, Rond, Carré, Carré, Croix, Triangle.

Après avoir fini tous les niveaux, vous pourrez jouer avec Sarah. On commence d'emblée contre le T-Rex, et il faudra survivre. Pour y accéder: Rond, Rond, Croix, Carré, Triangle, Croix, Triangle, Carré, Croix, Rond, Triangle, Triangle.

Le chasseur humain est armé jusqu'aux dents, et pour sauver sa peau, il tire sur tout ce qui bouge. Pour y accéder: Triangle, Triangle, Carré, Croix, Rond, Croix, Triangle, Croix, Rond, Triangle, Rond, Carré.

Enfin, le fameux et imposant T-Rex vous procurera un pouvoir de destruction inégalé, et surtout, le plaisir de croquer d'innocentes victimes. Pour y accéder: Croix, Croix, Rond, Triangle, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Triangle, Croix, Carré, Rond.

World

Passer sans se faire écraser n'est pas chose facile.

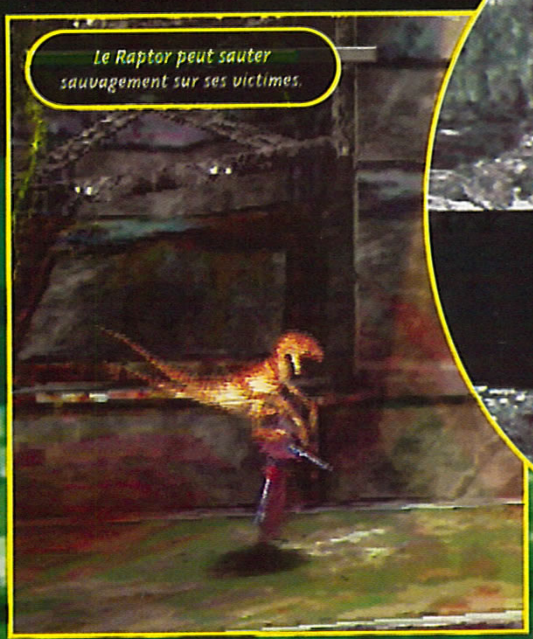
de l'écran. Au début, l'œil est vert et la pupille large. Au fur et à mesure des combats, il vire au rouge, et la pupille s'affine. Ainsi, les coups portés sont deux fois plus efficaces. C'est aussi un jeu cannibale. Pour regagner de l'énergie, il suffit de bouffer les cadavres (sauf pour le chasseur). Quant à la réalisation du jeu, le travail a été très bien fait. Les sprites des dinosaures sont d'abord très détaillés, et l'animation est impeccable. Le T-Rex pourrait presque faire peur. Certains décors sont bien fignolés, et les tableaux, variés. Le défaut évident est la maniabilité. Les déplacements ne sont pas très précis. Ce qui rend le jeu beaucoup trop difficile, surtout quand les mots de passe sont rarissimes. Pour vous aider, regardez ceux qu'on vous fournit.

AVIS OUI, MAIS...

Ce n'est pas parce qu'un film est mauvais que le jeu dont il est tiré l'est aussi, fort heureusement. Lost World est un jeu de plates-formes, un genre peu représenté sur Playstation. Ce jeu est beau, de ce côté-là aucun doute... mais il manque de maniabilité : le dino du début n'est pas très précis. De plus, la gestion des combats est assez mauvaise, il n'y a pas vraiment de logique. Enfin, le jeu est très dur – mais ça n'est pas vraiment un défaut. Au final, je dirai que Lost World est un assez bon jeu dans son genre mais il ne fait pas le poids par rapport à Pandemonium.

PANDA

A la balle explosive, ça va plus vite.



Le Raptor peut sauter sauvagement sur ses victimes.

Le chasseur peut s'accrocher aux plafonds grâce à son grappin.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: DREAMWORKS
- Editeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: VARIABLE
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 84%
Très sobre, juste le logo de Lost World.

GRAPHISMES 94%
Les sprites des dinosaures sont très détaillés. On croirait des vrais.

ANIMATION 94%
Les mouvements des dinosaures sont très fluides. Du très bon travail.

MUSIQUE 90%
De la grande symphonie pompeuse, reprenant quelques thèmes du film.

BRUITAGES 90%
Quand le compy couine, le T-Rex rugit.

DUREE DE VIE 91%
Difficulté assez élevée, mots de passe à la fin de chaque épisode, vous en baverez.

JOUABILITE 83%
C'est le point faible. Les dinos glissent sur les plates-formes. Très gênant.

INTERET 87%

La conversion du film est excellente, tant au niveau du graphisme que de l'esprit. Mais, la jouabilité n'est pas à la hauteur lors des moments chauds.

GRADIUS

Konami ne se lasse pas de ressortir Gradius de ses archives... Après la version de cet été, il faut bien le dire, assez poussiéreuse, en voici une plus pimpante, digne de la Playstation!

BOSS

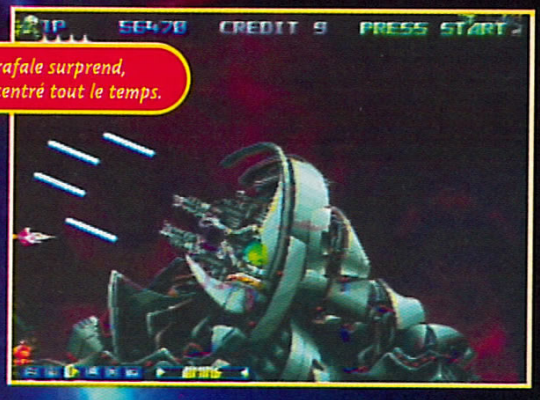
Ils sont grands, méchants, et vous pouvez être sûr d'en rencontrer à la fin de chaque niveau: ce sont les boss! Ils ont chacun leur point faible, à vous de l'identifier. Après c'est du gâteau ou presque.

Le point faible de ce boss est évident.

Lorsqu'il envoie sa tentacule, priez un bon coup!

Il attire mon vaisseau vers lui grâce à son champ magnétique!

Gradius Gaiden est un shoot-them up à scrolling vertical auquel on peut jouer à deux simultanément. Vous avez le choix entre quatre vaisseaux qui n'ont pas exactement le même armement. Gradius propose un système original pour l'ajout d'armes sur votre vaisseau. Vous récupérez des options en explosant les vaisseaux ennemis. Plus vous en avez, plus votre curseur de sélection d'arme avance. Le défaut du système est qu'il faut le regarder de temps en temps pour ne pas rater l'option qu'on veut. Mais, grande nouveauté, on peut régler l'ordre d'apparition des armes et certaines ont deux niveaux de puissance. Vous retrouverez un grand nombre des ingrédients qui ont fait le succès de la série. Le jeu est extrêmement difficile car les niveaux sont découpés en plusieurs secteurs: dès que l'appareil est détruit, on recommence au début du secteur et non là où l'on vient de mourir. Ce qui implique qu'il faut tuer chaque boss avec une vie. Là où la situation devient carrément chaude, c'est lorsque l'on recommence dans une endroit dur avec un vaisseau minable... On a encore moins de chance de s'en tirer! La seule solution: jouer à deux simultanément et ne surtout pas mourir tous les deux en même temps!
Quoi qu'il en soit, Konami s'est enfin décidé à faire un Gradius qui fasse honneur à la Playstation. Même si, techniquement, on peut attendre mieux, c'est déjà très honnête. Bref, ce relookage permettra aux nostalgiques et aux jeunes amateurs de shoot de se reconcilier enfin !



La première rafale surprend, il faut rester concentré tout le temps.

Seul, ce passage est très difficile.

AVIS OUI!

Même si Gradius était un grand shoot, je commençais à en avoir marre de l'exploitation sans vergogne de cette légende. Konami s'est enfin décidé opérer un véritable lifting pour son jeu. Vous retrouverez beaucoup d'éléments familiers, comme les statues de l'île de Pâques, par exemple. Reste que la difficulté est très élevée et, sur certains passages, heureusement que Gia était là pour m'aider (car on peut jouer à deux simultanément)... Mais voyez comme sont les femmes: par la suite, elle m'a bouffé plein de crédits!

PANDA

AVIS OUI!

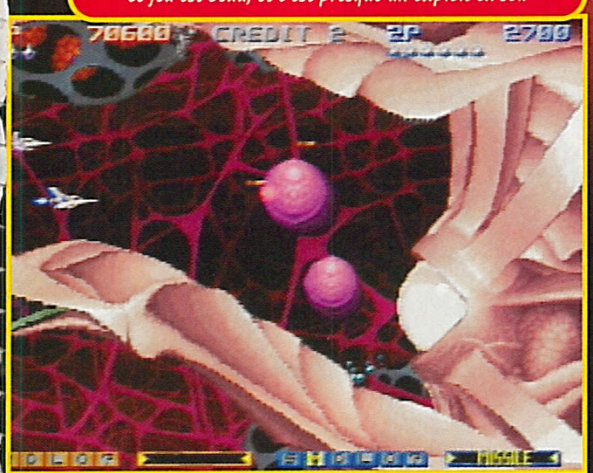
Même si ce Gradius n'honore pas les 32 bits de la Playstation, on voit tout de même dans les décors et les boss, qu'on n'est plus sur l'ancienne génération de consoles! On retrouve l'esprit de Gradius, avec son célèbre système d'armes. Seul, les niveaux sont vraiment hard, et certains passages requièrent absolument un deuxième joueur. Soyons clair, Gradius s'adresse aux vrais pros du shoot, qui aiment souffrir, en évitant les balles qui fusent de partout. Bref, sans égaler le fameux Raystorm, Gradius est un bon titre pour les fans de shoot.

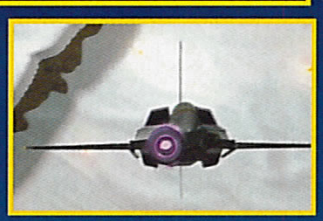
GIA

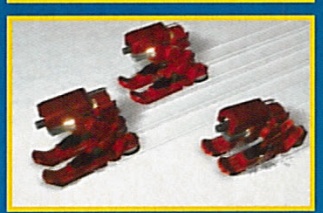
Ce boss est une brute quasi intouchable.

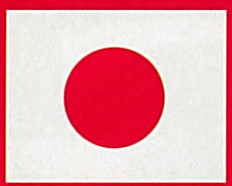
L'esquive est primordiale!

Ce jeu est beau, et c'est presque un exploit en soi.









- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: -

- Développeur: KONAMI
- Éditeur: KONAMI
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- SHOOT-THEM-UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: 7
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 95%

Une bonne scène cinématique en images de synthèse.

GRAPHISMES 90%

Pour une fois, Konami a vraiment relifté le jeu.

ANIMATION 88%

Le scrolling n'est pas très rapide, mais ça ne ralentit pas.

MUSIQUE 88%

Quelques anciens thèmes ont été remixés, c'est sympa.

BRUITAGES 82%

De ce côté-là, il y a des progrès à faire.

DUREE DE VIE 93%

Seul, le jeu est très dur. A deux, on s'en tire (mais limite).

JOUABILITE 87%

Le vieux système d'options est moyen, et sa version automatique est discutable.

INTERET 90%

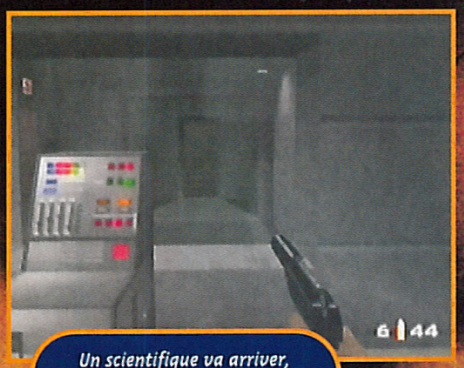
Dans le genre shoot à scrolling vertical, Gradius est vraiment un bon jeu, même s'il est très dur. Seuls les "pros du pad" l'apprécieront.

Les mouvements sont très réalistes.

GOLDE

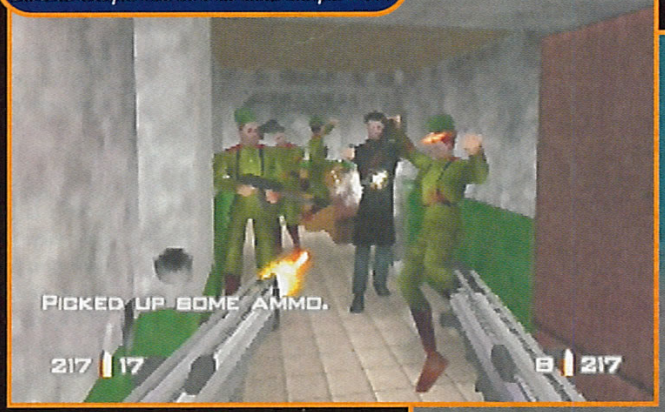
Que diriez-vous de prendre la place de Pierce Brosnan et d'incarner l'agent secret le plus célèbre de sa grâcieuse Majesté, James Bond, alias 007! Une nouvelle fois, vous allez devoir sauver le monde.

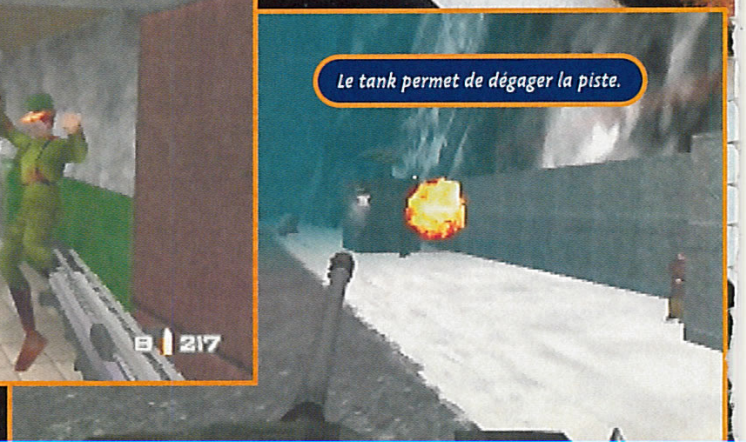
GoldenEye" est le dernier film de James Bond – je le rappelle pour les quelques lecteurs qui reviennent de mars. Vous allez incarner l'agent 007 dans une sorte de Doom-like amélioré: vous devez remplir tel ou tel objectif, et si vous échouez, il n'y a plus qu'à recommencer... Fort heureusement, le jeu est en anglais, ce qui permet d'assister aux briefings et d'y comprendre (plus ou moins) quelque chose: l'un par votre chef, qui vous explique les implications politiques de votre mission, le second par "Q", qui vous présente l'aspect technique de l'affaire. C'est aussi lui qui vous affranchit sur la nature des divers gadgets que vous aurez en votre possession. Car, dans ce jeu, il ne suffit pas d'avancer mitrailleuse au poing et de dégommer tout ce qui bouge! Non, il faut être un peu plus fin... Parfois, il s'agit de photographier un satellite ou de copier une clé informatique... Bref, de vraies missions d'espionnage, qui impliquent un minimum de discrétion. Dans ces occasions, on a les meilleures chances de s'en tirer en utilisant le PP7, un petit pistolet semi-automatique muni d'un silencieux, ce qui permet de ne pas déclencher l'alarme et de prendre certains gardes par surprise. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez aussi lancer des couteaux, mais c'est plus hasardeux. Il y a une quantité et une variété d'armes



Un scientifique va arriver, il faudra le suivre car il porte une carte d'accès.

Le pistolet-mitrailleur, c'est bien sympa. Surtout lorsque l'on en a un dans chaque main.



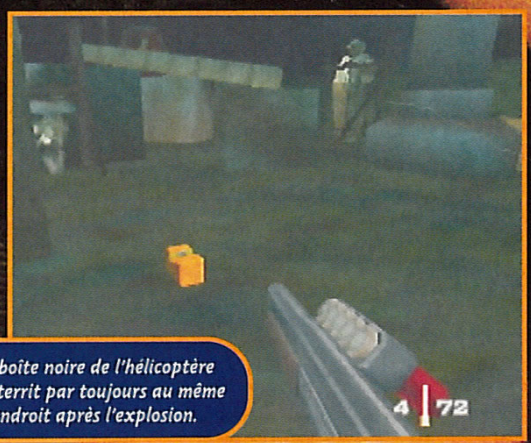


Le tank permet de dégager la piste.

GOLDENEYE™

Voici une rafale qui n'est pas passée loin.

Le mode SD. Rigolo, non?



La boîte noire de l'hélicoptère n'atterrit par toujours au même endroit après l'explosion.

AVIS OUI

Qui n'a jamais rêvé d'incarner James Bond? C'est aujourd'hui possible, et pas question pour moi de passer à côté d'une pareille occase! Cas presque unique dans les annales du jeu vidéo, un jeu fantastique a été tiré d'un film qui ne l'est pas moins... Encore plus fort, on s'amuse autant seul qu'à deux ou à quatre! Jusqu'à présent, seul Mario Kart avait réussi ce tour de force. Vous l'aurez compris, ce jeu m'a captivé et je n'ai réussi à me décrocher du pad qu'à grand mal! Bref, ne passez surtout pas à côté du Doom-like de l'année...

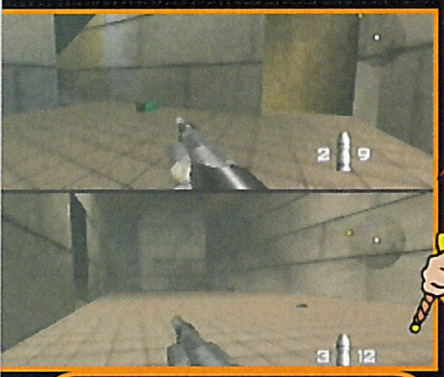
PANDA

GOLDENEYE

Le jeu reprend scène à scène ou presque le déroulement du film. Vous allez revivre très exactement les situations qu'a dû affronter l'agent 007. Et, bien sûr, la musique est celle du film. Le jeu tire parti du vibreur de la console, mais il n'est pas aussi efficace que dans Starfox. Enfin, cela fait toujours un petit plus...

Il faut prendre une photo de l'écran de contrôle du GoldenEye.

impressionnantes. Mieux, chaque arme est utile! Il n'y a pas, comme dans la plupart des Doom-like, une ou deux armes ultimes – et malheur à vous si vous n'en possédez aucune quand arrivent les gros monstres... Ici, le PP7 peut servir au début d'une mission. Ensuite, quand on attaque un bâtiment, on se sert du fusil à lunette, ce qui permet de zoomer et d'obtenir une précision de sniper. Enfin, on pose des explosifs pour tout faire sauter... Au moment de fuir, le fusil d'assaut se révèle tout à fait adéquat. Il est aussi possible de tirer avec deux pistolets-mitrailleurs ou semi-automatiques, comme dans les films de John Woo! Notez qu'au début de chaque niveau, on commence uniquement avec le PP7; pour le reste, on se sert sur les cadavres. Enfin, sachez que vous pourrez jouer à quatre simultanément, choisissant parmi plusieurs niveaux le lieu de votre affrontement; il est également possible de se limiter à un type d'armes.

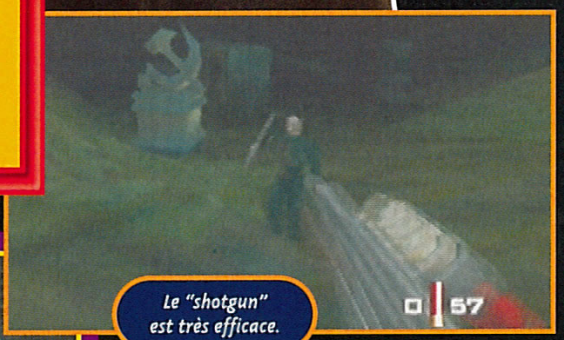


On peut zoomer grâce à cette arme; cela permet d'être d'une précision diabolique.

AVIS OUI!

Mon nom est Cheub, Cheubcheub... Excusez-moi, je m'égare. Mais il faut dire que Golden Eye est un jeu dont il ne faut pas abuser, sinon vous vous prendrez à vouloir tirer au sniper sur tout le monde. L'ambiance des films est admirablement respectée et les missions sont d'une variété remarquable. De plus, le mode multijoueur vous permettra de massacrer vos amis sans risques (la chasse au Panda est ouverte...). Ce jeu est vraiment génial, et passer à côté serait une grave erreur.

CHEUB

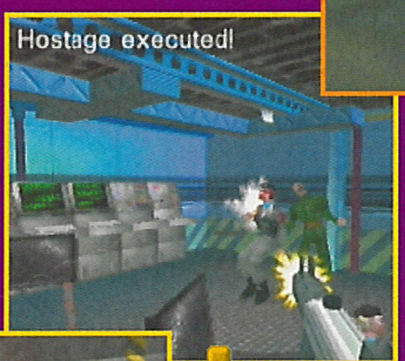


Le "shotgun" est très efficace.

LICENCE TO KILL

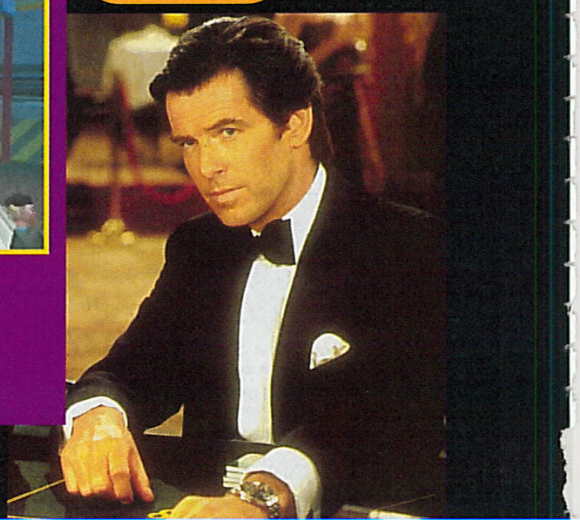
Il faut éviter de tuer les scientifiques lorsque l'on peut l'éviter. Je vous rappelle que vous n'incarnez pas un boucher. D'un autre côté, s'ils sont dans la ligne de mire...

Comme dans un film de John Woo!



Il faut bien viser, sinon c'est la bavure.

En menaçant les scientifiques, ils donnent leur badge d'accès.

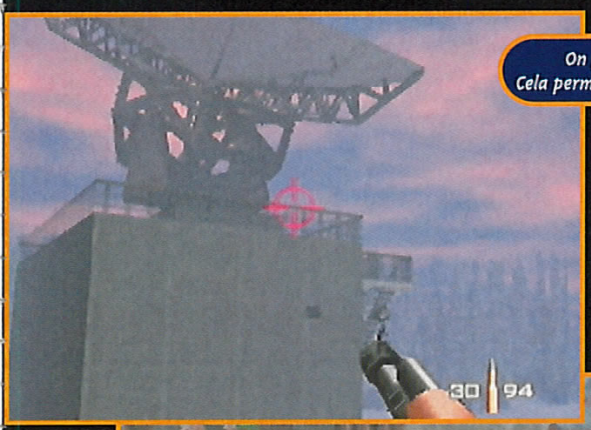


GOLDFINGER

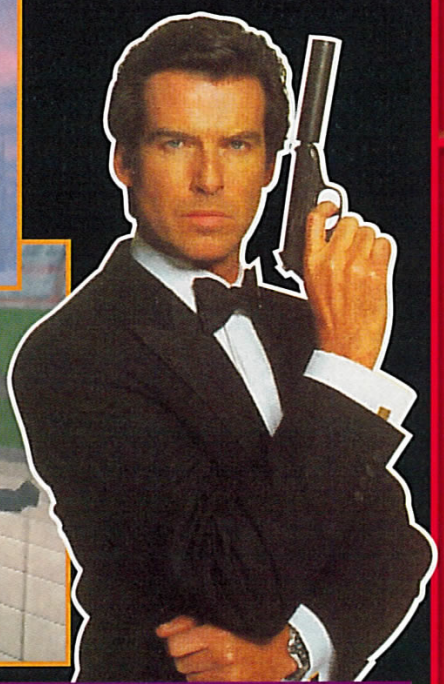
Dans ce jeu, si l'on se sent mieux avec un gilet pare-balles et un fusil d'assaut, il faut garder à l'esprit que c'est quand l'on se croit invincible qu'on déclenche l'alarme et là... les gardes rappliquent par paquets! Je me suis ainsi retrouvé coincé dans un niveau (la première évasion de Bond) et j'en ai tué près d'une centaine avant de succomber à mon tour. J'ai compris la leçon: en étant discret et en courant vite, tout se passe bien. Tout est dans le doigté.

Tirer dans les bidons permet de faire tout sauter.

Les ennemis agissent de façon intelligente et se servent des éléments du décor pour s'abriter.



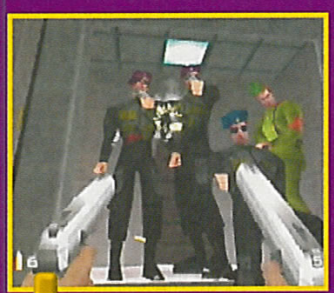
On peut zoomer grâce au viseur. Cela permet d'être d'une précision diabolique.



"Rest in peace", 007.

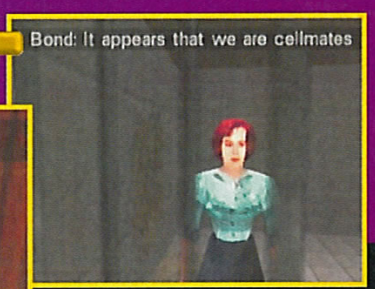
DIAMONDS ARE FOREVER

La qualité de la 3D de ce jeu est stupéfiante, notamment le réalisme des visages. On reconnaît vraiment la tête des acteurs du film. Par ailleurs, le souci du détail est poussé assez loin: si l'on touche quelqu'un au bras, il est sonné quelques secondes mais ne meurt pas; et lorsqu'un soldat ennemi expire pour de bon, il laisse tomber son armede façon très réaliste.

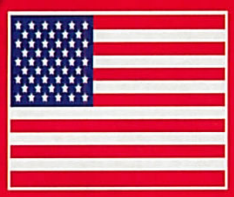


Les ennemis sont très réalistes.

Même en 3D, elle reste drôlement mignonne.



Votre contact en Russie, qui va vous aider à démasquer l'infâme Janosc.



- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Éditeur: NINTENDO
- Développeur: RARE
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 90%

La présentation officielle des "James Bond". Très efficace.

GRAPHISMES 97%

Diantre que c'est beau, et ce n'est pas sombre, oh non !

ANIMATION 89%

L'animation est un poil trop lente mais demeure très correcte.

MUSIQUE 93%

Certains thèmes musicaux du film sont repris.

BRUITAGES 95%

Les bruitages sont très réalistes.

DUREE DE VIE 95%

A plusieurs, le jeu est fantastique. Seul, il est très prenant.

JOUABILITE 94%

Le jeu se prend en main très facilement. Un petit bijou.

INTERET 98%

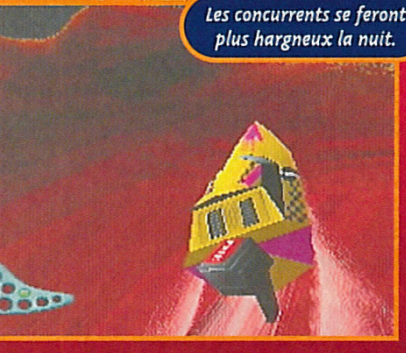
C'est le Doom-like ultime, bien qu'il prenne quelques libertés avec le genre. C'est fun, bien fait, et à plusieurs c'est génial. Bref, une réussite totale!

RAPID RACER

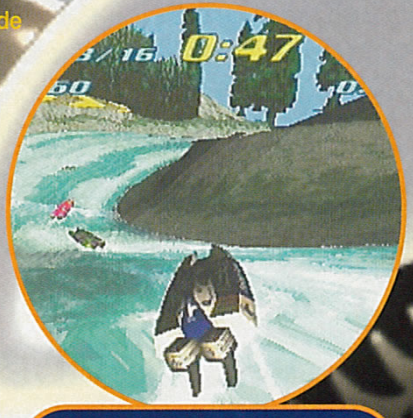
méga hit

Après un Porsche Challenge étonnant, et des Total NBA renversants, les équipes anglaise de Sony remettent le couvert. Après le bitume et le parquet, on va faire un petit tour à la mer?

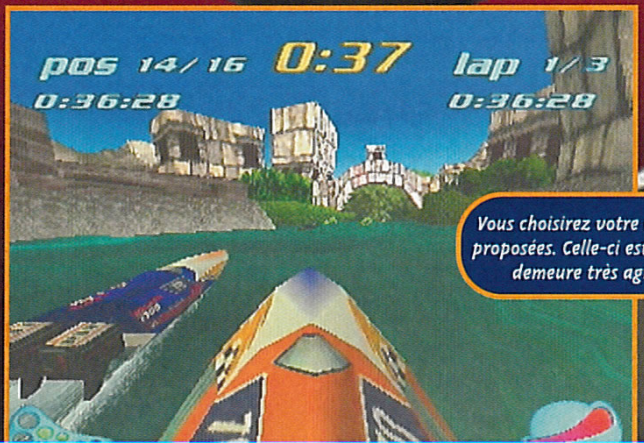
A la mer, il y a la plage, les jolies pépés, mais il y aussi et surtout des bateaux. Oubliez les pépés et mémés de l'inénarrable Switchy, et pensez plutôt à ces longues coques effilées qui brillent sous le soleil. Pensez à ces moteurs surpuissants qui pourraient laisser pantois certaines F1. C'est ça, vous avez trouvé. C'est bien d'offshore qu'il s'agit. Dans ce nouveau jeu de Sony, vous pourrez donc prendre le volant d'un de ces monstres surgonflés. Au départ, seuls trois bateaux sont disponibles, mais les développeurs annoncent qu'il y en a douze qui seraient de la partie. Ces bateaux ont trois caractéristiques principales: la vitesse, l'accélération et le maniement. Les trois bolides de départ ont une de ces caractéristiques au maximum. Par la suite, vous aurez des surprises. Les caractéristiques maximales seront pulvérisées et vous vous retrouvez avec des monstres de rapidité, de maniement ou d'accélération. Le jeu propose six parcours différents ((Miami, Alaska, Canyon, Canada, Jungle et Lave) qui pourront être empruntés de jour, de nuit ou en mode miroir. Vous commencerez avec seulement trois courses, mais, si vous les terminez premier, vous ouvrirez les suivantes... Une fois en piste, vous remarquerez, en plus des sept autres concurrents, différents types de "bonus" ainsi qu'une espèce de jauge en bas à gauche de votre écran. Ces bonus rempliront la jauge de deux manières. Les pastilles jaunes iront remplir la barre du bas, les rouges et les verts, celle du haut. Une fois que vous avez la barre pleine de bonus jaunes, foncez pour finir premier et vous aurez accès à une zone bonus (voir encadré). Les pastilles vertes qui iront remplir la barre du haut sont des turbos. Impossible d'espérer finir premier si vous n'en utilisez pas une dizaine par course (on ne vous raconte pas comme ça speede...). Le seul problème, ce sont les rouges. Les pastilles rouges vous bloqueront les emplacements destinés aux vertes. Vous suivez toujours? Tant mieux, c'est fini...



Les concurrents se feront plus hargneux la nuit.



Les parcours sont très souvent pentus, et il faudra choisir les meilleures trajectoires pour ne pas passer son temps dans les airs plutôt que sur l'eau.



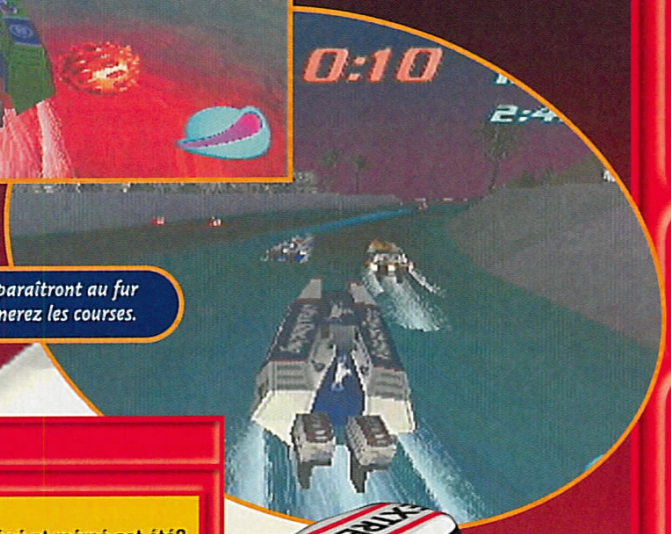
Vous choisirez votre vue parmi les trois proposées. Celle-ci est assez novatrice et demeure très agréable à jouer.

AVIS RAPOUID!

S'il y a une chose que les développeurs ont réussi à retranscrire dans Rapid Racer, c'est bien l'impression de puissance que dégagent ces monstres nautiques. Vos trajectoires sont énormément conditionnées par les vagues, et il faudra jouer du turbo pour espérer vous en sortir... En fait, je lui trouve beaucoup de points communs avec WipEout. Et c'est un compliment. Le travail réalisé sur la dynamique des fluides ainsi que l'ensemble de la réalisation sont exemplaires. Le mode multi-joueur est décevant, mais dans sa globalité le soft est accrocheur même s'il est assez dur.

SPY

Surtout ne prenez pas les pastilles rouges. Elles vous bloqueraient les places réservées à la nitro.

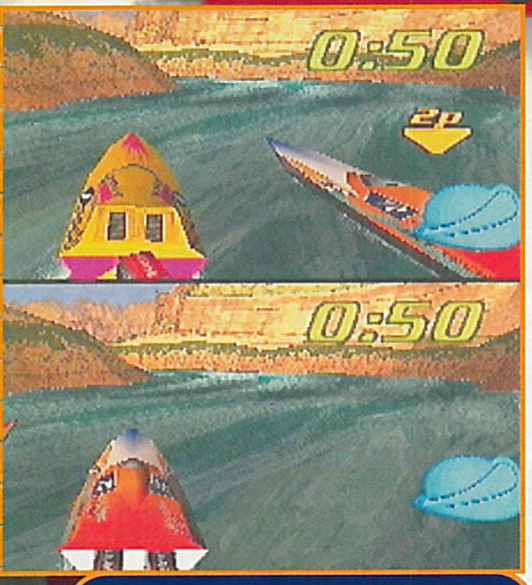


De nouveaux offshore apparaîtront au fur et à mesure que vous gagnerez les courses.

AVIS OUI!

Vous avez fait du raft avec pépé et mémé cet été? Rapid Racer vous offre les mêmes sensations (pépé et mémé en moins). Le principe de jeu rappelle celui de WipEout avec l'utilisation des touches L et R pour accentuer les virages. Les graphismes sont beaux, avec un rendu de l'eau réussi. Le principe est intéressant, puisqu'il sera possible d'augmenter les caractéristiques de votre bateau grâce au niveaux bonus. Si vous aimez les montées d'adrénaline et les paysages féeriques, Rapid Racer est pour vous.

SWITCH

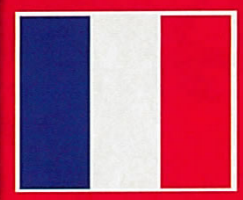


Vous pourrez choisir de splitter l'écran de manière horizontale ou verticale pendant le mode 2 joueurs

SÉQUENCE BOOSTAGE!

Seuls les quatre derniers niveaux proposent des pastilles jaunes qui vous permettront d'accéder au niveau bonus. A l'intérieur de ce niveau, trois portes se présenteront à vous. Selon la porte que vous franchirez, vous aurez un boostage différent (accélération, vitesse, ou jouabilité). Vous aurez à récupérer cinq pastilles jaunes en un temps imparti. Soyez logique, choisissez la porte en fonction de votre engin...

Avant d'aller dans un niveau bonus pensez à sauvegarder. Vous aurez ainsi toujours droit à trois essais...



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: SCEE
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- SIMULATION DE OFFSHORE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: TRES BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION 92%
Plusieurs choix de langues, des options claires et une FMV très sympa.

GRAPHISMES 94%
De la haute résolution en veux-tu en voilà.

ANIMATION 94%
Pas loin de 50 images/seconde! On pardonne les rares bugs.

MUSIQUE 93%
Tendance techno avec six thèmes qui collent bien aux lieux traversés.

BRUITAGES 85%
Assez réalistes, mais on aurait apprécié plus de commentaires.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu n'est pas facile et en découragera plus d'un.

JOUABILITE 93%
Le maniement est assez naturel et se révèle plus agréable au pad analogique.

INTERET 93%

Un clone marin de WipEout qui étonne par sa réalisation et son ambiance. A conseiller aux fanas de courses et aux curieux. Notez qu'il est assez difficile.

Après Tengai-makio 4 et Bomberman, Hudson Soft s'est décidé à sortir une œuvre originale. Et, comme d'habitude avec cet éditeur qui a fait la gloire de la NEC, on n'est jamais déçus.

Vous incarnez un jeune homme qui, après avoir sévi au sein des forces paramilitaires, appartient désormais au "Stand", une organisation chargée du maintien de l'ordre dans le cyberespace. Le jeu est divisé en plusieurs parties qui constituent une sorte d'aventure en 3D. Vous explorez le décor grâce à des icônes. La plupart des déplacements sont en 3D précalculée sous forme de scènes cinématiques. Le système d'icônes est très ergonomique: pour chaque action, il y a une touche "raccourci". Par exemple, en appuyant sur "Z", un œil apparaît qui symbolise l'action d'observer. Si vous appuyez plusieurs fois sur ce bouton, on vous montre tous les endroits intéressants sur l'écran. Vous pouvez aussi parler, utiliser un objet, vous déplacer bien sûr, ou consulter votre inventaire. Vous y trouverez notamment un vidéo-phone portable qui vous permet de vous rendre dans une boutique (quand vous êtes connecté au réseau) ou d'accéder aux infos du réseau Stand. Vous l'aurez compris, vous êtes un "antivirus", et devrez plonger dans le Net! Une fois à l'intérieur, vous vous baladerez dans une vue à la Doom. Il faut parfois récupérer des objets et galérer, comme dans un RPG. Mais au coin d'une porte, des virus vous attendent pour vous désintégrer. Les combats se font en temps réel, une barre représentant le nombre d'actions que vous pouvez accomplir. Mais attention, recharger votre pistolet ou changer d'arme prend du temps. De même qu'utiliser une potion de vie ou une bombe... Bonne chance!

La vie se recharge entre chaque combat.

Votre contact dans le Net. C'est lui qui vous attribue vos missions.

méga hit

VIRUS

Je viens juste de ressortir de la matrice.

AVIS OUI!

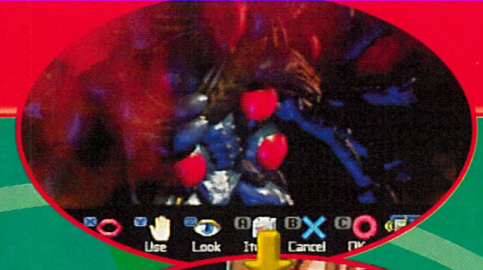
Virus est beau et de surcroît très jouable grâce à son système d'icônes particulièrement ergonomique. De plus, à chaque fois que vous faites quelque chose d'important, vous avez droit à une scène cinématique de toute beauté... L'ambiance musicale est fantastique, et certains dialogues sont en anglais. Le jeu tient sur trois CD qui ont l'air bien remplis. Bref, ce jeu est à la fois original, techniquement très bien réalisé et intéressant... En gros, c'est un méga-hit à voir absolument!

PANDA

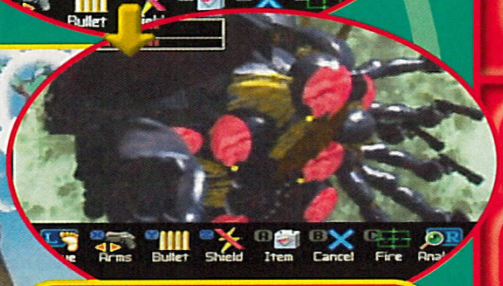
UNE DURE JOURNÉE

Une fois réveillé, faites le tour de votre bureau. Prenez le vidéo-disque et regardez-le, ainsi que les deux autres qui étaient déjà dans votre équipement. Regardez attentivement votre poster. Le téléphone va sonner, puis votre équipière arrivera devant chez vous. Ouvrez-lui la porte et l'aventure commencera.

Hum, je n'aimerais pas être à sa place...



Il faut récupérer le petit droïde.



Le combat contre le premier boss: il faut trouver son point faible... Malheureusement, il se déplace! Utilisez des bombes.

Le visiophone est très utile.

AVIS OUI!

Virus est un jeu original, mélangeant les genres. On peut y trouver du Kowloon's Gate, du digital comics et de l'aventure. En plus, la réalisation est impeccable, et les combats (qui ressemblent à ceux de Blue Seed) sont assez captivants. Parfois, on peut bloquer sur des petites subtilités, mais ce n'est pas trop gênant. Les trois CD du jeu sont largement justifiés par les belles et nombreuses scènes cinématiques. Virus est décidément fait pour les fans de japanimation. Hudson ne nous a pas déçus, encore une fois.

GIA

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: HUDSON SOFT
- Éditeur: HUDSON SOFT
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 97%
Durant tout le jeu, un nombre incalculable de scènes cinématiques de grande qualité.

GRAPHISMES 95%
Ils sont superbes.

ANIMATION -%
Dans ce genre de jeu, on ne peut pas vraiment parler d'animation.

MUSIQUE 96%
Elle est fantastique, et soutient bien l'action.

BRUITAGES 92%
La plupart des dialogues sont parlés, l'échantillonnage est très bon.

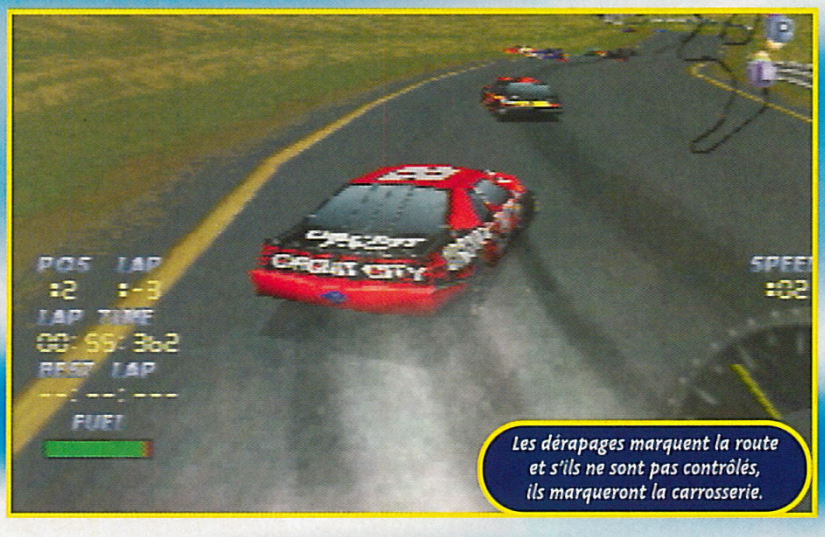
DUREE DE VIE 94%
Il y a trois CD, et le Panda n'est pas arrivé au bout du premier...

JOUABILITE 90%
Quelques dialogues en anglais, les icônes le sont toutes. On s'en tire plutôt bien.

INTERET 95%

Avec ce jeu, Hudson s'est surpassé en réalisant un savant mélange entre Snatcher et Kowloon Gates... Tout un programme! A voir absolument.

NASCAR



Les dérapages marquent la route et s'ils ne sont pas contrôlés, ils marqueront la carrosserie.

AVIS OUI, MAIS...

J'ai été une grande fan de Daytona, mais je ne raffole pas de Nascar 98. Les défauts techniques sont trop flagrants, et certaines courses sont ennuyeuses. Il y a dix circuits, mais ils sont ovales pour la moitié d'entre eux. Sur PC, on comprendrait, mais sur Playstation, Nascar 98 aurait gagné à être plus soigné et, surtout, mieux animé. Il faut toutefois lui reconnaître une certaine richesse dans le choix du circuit, du véhicule, et une longue durée de vie. Et puis l'ambiance du Nascar américain est fidèlement restituée.

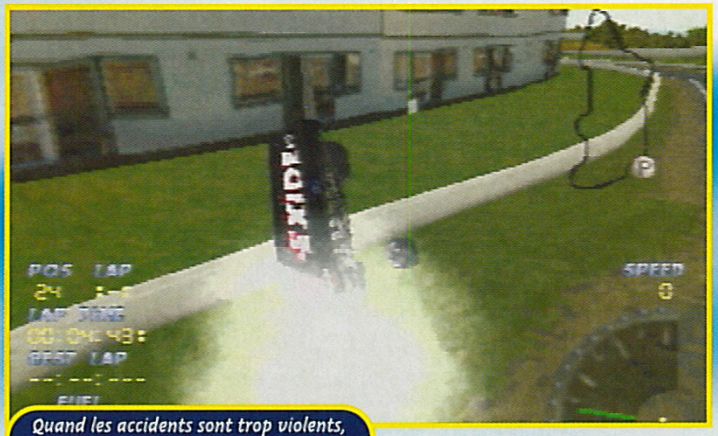
GIA

Le Nascar n'est pas très courant sur console, alors que sur PC, il en existe toute une génération. Seuls Daytona USA et Destruction Derby avaient su se démarquer. Qu'en est-il de Nascar 98?

Transfuge du PC, Nascar 98 est un jeu de course de stock-car. Et, comme dans la réalité, tout est sponsorisé. Il y a de la publicité un peu partout, et les pilotes portent même le nom des vrais champions. Apparemment, McDo et Bosch ont dû verser quelque sous, puisqu'on voit beaucoup leurs panneaux. Mais c'est pas votre problème: vous incarnez un des champions, et devez ramasser le plus de points possible durant la saison. Pour obtenir ces points, il faut gagner un maximum de courses et, en tout cas, ne pas finir dans les derniers. Dix-sept circuits composent la saison, et on commence par Atlanta, un grand circuit ovale. Avant de concourir, on peut s'entraîner un peu avant de procéder aux essais afin de déterminer la place de départ. Ensuite vient la véritable course. Les circuits ovales sont des épreuves d'endurance, avec souvent plus de vingt tours. Les courses plus sinueuses tendent davantage vers la vitesse et l'écrasement des adversaires, car en général, elles n'excèdent pas cinq tours.

Cinq vues sont disponibles, mais la vue du cockpit est déconseillée, car elle révèle les défauts de l'animation...

C'est assez saccadée, et pour une console qui a accueilli Ridge Racer comme premier jeu de course, c'est inacceptable. Toutefois, l'animation est meilleure que celle d'Andretti Racing. Il n'y a aucune indication sur les caractéristiques des voitures... Un peu frustrant de choisir au hasard. La seule différence résiderait dans la couleur de la carrosserie. Les engins peuvent être reconfigurés au niveau de l'adhérence, de l'accélération et de la vitesse de pointe. Bref, Nascar 98 est moyen, et face aux coupés sport de la Playstation, il fait figure de petite 205 junior.



Quand les accidents sont trop violents, voiture vole, façon Daytona USA.

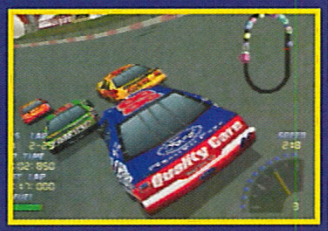
L'arrêt dans le Pit permet de refaire le plein et de changer ses pneus.

A deux, l'écran est splitté horizontalement.

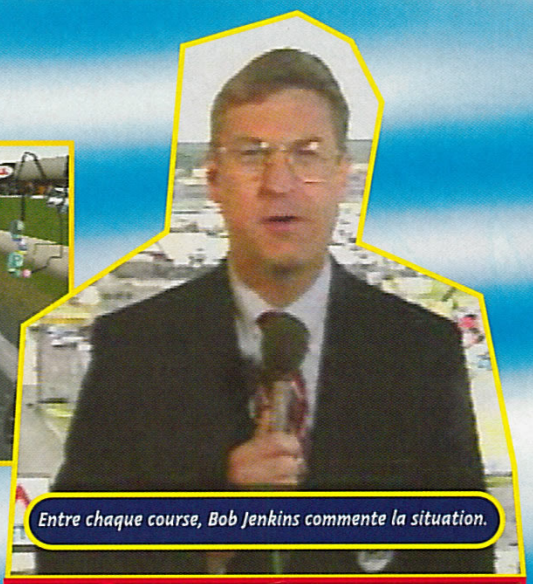
Devinez qui est arrivé en première position...

SOUS OU SUR LE COCKPIT ?

Dans Nascar, il y a cinq vues. Pour un jeu de course, c'est un bon score, et il y en a pour un peu tous les goûts. Voici les plus intéressantes.



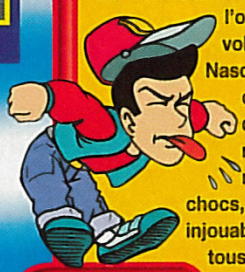
Les sorties de piste sont fréquentes et ralentissent énormément votre véhicule.



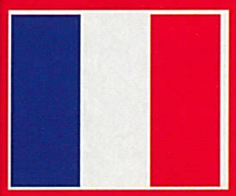
Entre chaque course, Bob Jenkins commente la situation.

AVIS **NON!**

C'est un peu dur, mais il existe de meilleurs jeux de course sur Playstation (V-Rally, Rage Racer et Formula One 97). Celui-ci propose quand même l'originalité de vous mettre au volant des bolides officiels de la Nascar et de proposer un nombre conséquent de circuits, mais les développeurs ont poussé le réalisme trop loin (même dans le mode dit d'arcade): après deux chocs, les bagnoles deviennent injouables. Les circuits se ressemblent tous et la jouabilité est fastidieuse.



SPY



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: E. A. SPORT
- Editeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- JEU DE COURSE
- 1-2 JOUEURS
- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 88%

Une vidéo avec des voitures et des courses, avec quelques effets sympa.

GRAPHISMES 82%

Les décors des circuits se ressemblent et les pistes ne sont pas très détaillées.

ANIMATION 80%

En vue interne, l'animation est saccadée. En vue externe, c'est moins grave...

MUSIQUE 90%

De la country et du hard. Elle est assez réussie.

BRUITAGES 88%

Moyens, assez classiques.

DUREE DE VIE 90%

17 courses dès le départ, c'est un record. Avec plus de vingt tours pour certaines.

JOUABILITE 84%

Les différences entre les véhicules ne sont pas indiquées, et ce n'est pas très maniable.

INTERET 85%

Avec une animation moins défaillante, Nascar 98 aurait pu figurer parmi les hits de la Playstation. Et, surtout, le fun n'est pas au rendez-vous.

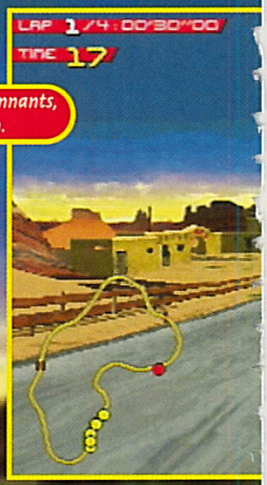
PAD ANALOGIQUE

Avec le pad analogique, la configuration des boutons est un peu bizarre. Pour les directions, il n'y a pas de problème. Pour l'accélération et le freinage, c'est un peu plus délicat: c'est le stick analogique de droite qui est utilisé. Ce système n'est pas très maniable, et dommage qu'on ne puisse pas changer la configuration. On peut juste inverser les deux sticks.

Les jeux de motos se font rares et Moto Racer vient à point pour calmer la soif des fans. De plus, Moto Racer propose deux types de compétition: vitesse et moto-cross.

MOTO RACER

Depuis le décevant Moto X, plus aucun (bon) jeu dans le genre n'était sorti. Moto Racer constitue donc une agréable surprise qui vous fera goûter les joies de la route et de la gadoue. Au départ, six courses sont accessibles, trois sur asphalte et trois en tout-terrain. Elles sont très différentes. On peut rouler en bord de mer, dans le Grand Canyon ou encore sur la Muraille de Chine. Chose surprenante, les sept concurrents de chaque course sont tous hargneux. Même la première épreuve est rude. Il vaut mieux prendre la tête dès le premier tour, et ne faire aucune erreur pendant le reste du parcours. A la moindre chute, vos adversaires vous dépassent sans vergogne, et vous vous retrouvez au moins trois places derrière. Une seule solution: bien choisir sa moto, en tenant compte des différents paramètres (vitesse de pointe, freinage, accélération et adhérence). Pour prendre de la vitesse dans les lignes droites, il faut soulever le guidon et élever la roue avant. Ainsi, la moto, qui ne repose que sur la roue arrière, accélère. Dans les courbes, il vaut mieux éviter de s'essayer à cette manœuvre, car les chutes trop violentes désarçonnent le motard, et il lui faudra quelques secondes pour reprendre ses esprits. En épreuve de moto-cross, pendant les sauts, le motard peut réaliser des figures. C'est risqué, mais tellement classieux.



Certains décors sont assez étonnants, comme le Grand Canyon.

Non, vous ne me piquerez pas la première place!

AVIS VROUMM!

Je n'ai besoin de personne en Harley Davidson. Cela dit une belle Kawa grosse cylindrée fera l'affaire. Moto Racer m'a bien plu, et le genre n'est pas courant sur Playstation. Le jeu est rapide à souhait, et le stress est là. L'idée d'avoir mélangé les deux types de conduite est excellente. Si vous en avez marre de la route, prenez la clef des champs. Les deux sont très bien faits. Moto Racer est une réussite, malgré ses graphismes peu détaillés. Ce n'est pas bien gênant, puisqu'on s'amuse comme des fous.

GIA

AVIS MOUITO

Même si les développeurs n'y connaissaient pas grand-chose en moto, il faut avouer que cette simulation étonne par sa qualité et son réalisme. Le comportement des bécanes, les postures des pilotes, les différences de conduite et de sensations entre une tout-terrain et une moto de vitesse... tout cela a été intégré avec un brio sans égal (sauf peut-être avec Manx TT, de Sega). Certes, le jeu n'est pas facile, mais une fois qu'on le maîtrise, les parties deviennent vraiment excitantes. Le mode 2 joueurs est très amusant et bien speed. Seul le vide relatif des décors pourra en gêner certains.

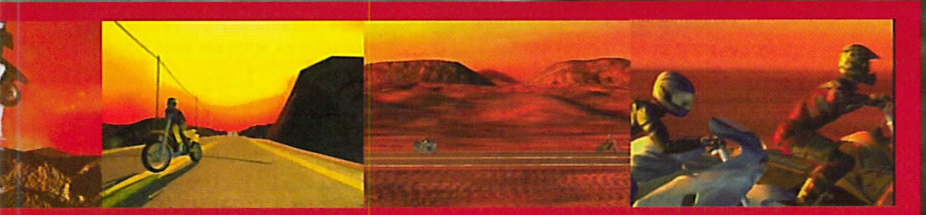
SPY

Les courses de vitesse ne tolèrent aucune erreur. Frôler les bords de route ralentit énormément.

La muraille de Chine est l'une des plus belles courses.

Pour gagner de la vitesse, il faut lever le nez de la moto en appuyant sur le bouton rond.

En l'air, on peut exécuter quelques figures marrantes.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: DELPHINE
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: VARIABLE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 91%

Très belle et très soignée. Une moto de course et une de cross se tirent la bourre.

GRAPHISMES 89%

Les décors sont plutôt vides, mais, en contrepartie, le clipping est faible.

ANIMATION 93%

Aucun ralentissement. Et pourtant, c'est bien speed comme il faut.

MUSIQUE 90%

Même avec le bruit du moteur, on arrive à la distinguer.

BRUITAGES 92%

Excellents! Avec le Surround, on entend dans son dos les oiseaux chanter.

DUREE DE VIE 92%

Les courses sont difficiles et variées. Les six premières finies, il y en a une cachée.

JOUABILITE 90%

Les motos sont très sensibles, il faut du doigté pour finir les courses.

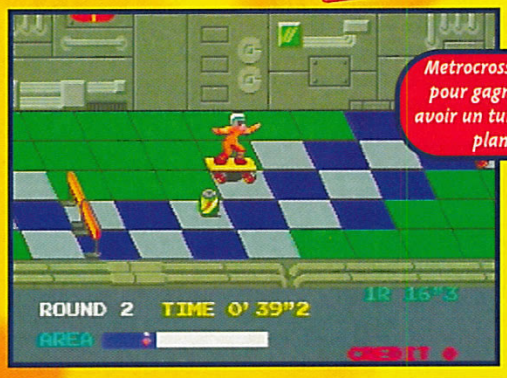
INTERET 92%

Un bon jeu de motos varié et fun. Même si les décors sont un peu vides, le plaisir de jouer est là. Sans entraînement, remporter la victoire sera difficile.

NAMCO MUSEUM VOL.5

Cette compilation de jeux d'arcade de Namco, Namco Museum vol. 5, est la dernière d'une série commencée en janvier 1996. C'est également l'une des toutes meilleures de la collection. Avis aux amateurs...

La première remarque que l'on peut formuler en voyant cette compilation, c'est que les jeux choisis disposent de graphismes bien supérieurs aux précédents épisodes. Normal, me direz-vous, puisque pour la plupart ils datent de 1985. Cette cinquième compilation comporte cinq jeux (vivement la trentième!), tous des hits d'arcade qui fleurent bon la nostalgie. Commençons par Dragon Spirit, un shoot'em up à rendre marteau AHL. Vous dirigez un dragon et devez occire tout ce qui bouge à l'écran. Destructeur! Suivent ensuite Pacmania, une version 3D isométrique du célèbre Pac-Man, et Legend of Valkyrie, un autre shoot'em up aux graphismes détaillés et à l'action soutenue. Baraduke est encore un shoot'em up, proche du Survivant, un jeu de Ere Informatique sorti sur Spectrum 48K et Amstrad CPC (c'est plus tout jeune, mais c'était vraiment bon). Enfin, le meilleur pour la fin, Metrocross est un jeu de plates-formes en 3D isométrique qui vous propose de traverser différents parcours jonchés d'obstacles en tout genre: canette de soda, haies, flaques d'eau et rats verts.
Pour ceux qui ont connu ces jeux en arcade, cette compilation doit faire partie de votre collection. Quant aux plus jeunes, goûtez-y vite, c'est délicieux!



Metrocross. Ecrasez les canettes pour gagner du temps ou pour avoir un turbo et sautez sur votre planche à roulettes.

Pacmania. Une version en 3D isométrique pour le croqueur de fantômes le plus célèbre de la galaxie.

Legend of Valkyrie. Un shoot'em up qui dispose de graphismes soignés et détaillés. Un vrai bonheur.

Dragon Spirit. Vous incarnerez un dragon et brûlerez tout ce qui bouge à l'écran.

AVIS OUI! (vol.5)

Grand nostalgique des années 80 je suis, grand nostalgique de ces mêmes années je resterai. Cette époque bénie a vu éclore une multitude de hits d'arcade dont on retrouve l'essentiel dans les compilations de Namco. Ce cinquième volume brille par la qualité des jeux proposés: Metrocross, Dragon Spirit, Pacmania, Legend of Valkyrie... que du bon! Si, comme moi, vous avez du vague à l'âme, ruez-vous sur cette compilation, elle est absolument géniale. Bon, ce n'est pas tout, mais Metrocross m'attend...

NIIICO

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: NAMCO
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- JEUX D'ARCADE

PRESENTATION 90%
De belles images de synthèse et un musée virtuel intéressant.

GRAPHISMES 85%
Ils évoluent au fil des compils sans ^être exceptionnels.

ANIMATION 90%
Etonnante, il n'y a aucun ralentissement.

MUSIQUE 80%
L'occasion de se souvenir du bon vieux temps.

BRUITAGES 80%
La plupart sont corrects.

DUREE DE VIE 90%
C'est l'une des meilleures compilations. On y rejouera souvent.

JOUABILITE 90%
Les manipulations sont simples. La prise en main est donc rapide.

INTERET 92%
Ce cinquième volume du musée Namco est l'une des meilleures compilations. Les fans adoreront.

ENTREZ DANS LE FUTUR ...

VIRTUA®

PLAYSTATION - NINTENDO 64 - SATURN - CD ROM

NEUF - OCCASION

DE VÉRITABLES PROFESSIONNELS À VOTRE SERVICE

VIRTUA
TOULOUSE
C.C[ial] St Georges
31000 TOULOUSE
Tél. 05 61 21 03 54

VIRTUA
CANNES
141, Rue d'Antibes
06400 CANNES
Tél. 04 93 38 01 13

VIRTUA
LEVALLOIS
19, Rue du P[dt] Wilson
92300 LEVALLOIS
Tél. 01 47 37 07 88

VIRTUA
FRÉJUS
C. C[ial] Continent
83480 PUGET/ARGENS
Tél. 04 94 81 55 05

VIRTUA
RENNES
3, Rue St Melaine
35000 RENNES
Tél. 02 99 38 69 02

VIRTUA
COMPIEGNE
10, Rue des Bonnetiers
60200 COMPIEGNE
Tél. 03 44 38 06 40

VIRTUA
BORDEAUX
C.C[ial] Rive Droite
33310 LORMONT
Tél. 05 56 38 31 18

VIRTUA
ST NAZAIRE NOUVEAU !!
62, Av. de la République
44600 ST NAZAIRE
Tél. 02 40 66 55 89

VIRTUA
MONTIGNY NOUVEAU !!
C.C[ial] Continent
95370 Montigny les Cormeilles
Tél. 01 39 97 16 98

VIRTUA
LA ROCHELLE NOUVEAU !!
59, Quai Valin
17000 LA ROCHELLE
Tél. 05 46 34 74 80

VIRTUA ***UN VÉRITABLE CONCEPT QUI A FAIT SES PREUVES.***

VIRTUA Service Développement - 141, Rue d'Antibes - 06400 CANNES - Tél. 04 93 38 01 13

TETRISPHERE

Le mode 2 joueurs n'est pas aussi amusant que celui du Tetris classique. Raté!

On pensait que l'on avait fait le tour des jeux à la Tetris... Erreur! Tetrisphere arrive et nous apporte son lot de nouveautés: 3D et rotations à 360°. Gare au tournis!

Ce n'est pas la première fois que la 3D apparaît dans un Tetris-like. Il y a quelques années, sur Atari ST, Amiga et Megadrive, Tetris 3D (Blockout pour la version Megadrive) faisait déjà parler la 3D. Tetrisphere innove cependant en représentant l'aire de jeu sous forme de sphère. Un certain nombre de pièces recouvrent son noyau. Le but du jeu est de percer cette calotte de pièces afin d'atteindre le centre de la sphère. Suivant les modes de jeu, il vous sera demandé d'effectuer diverses opérations: atteindre le plus rapidement possible le centre de la sphère, détruire le noyau pour libérer un robot emprisonné en son centre, découvrir le noyau pour faire apparaître un "zoli" dessin... Un mode 2 joueurs est également proposé: contre l'ordinateur ou bien contre un de vos potes. L'écran affiche alors deux sphères, une pour chaque joueur. Sachez enfin qu'il est impossible de faire pivoter les pièces sur elles-mêmes comme dans Tetris. C'est un peu déroutant en début de partie, mais on s'y fait rapidement... Il suffit de ne pas perdre la boule!

Le but de ce mode est de détruire une partie de la calotte de la sphère afin de faire apparaître un dessin.

Les enchaînements réussis vous donnent pas mal de points.

TIP!

Il existe déjà bon nombre de tips sur Tetrisphere. Nous vous en offrons un seul pour l'instant, histoire de ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte. Dans l'option "New Name" entrez le nom "Lines". Un nouveau mode est désormais disponible.

C'est ici que vous entrez le nom "Lines"

Un nouveau type de jeu est disponible.

AVIS NON!

Non, non et non! Désolé les gars, mais la mayonnaise ne prend pas! On en a connu des Tetris-like, mais des comme celui-là, jamais. Le jeu est à cent mille années lumière de Tetris et son intérêt vole au ras des pâquerettes. Ce n'est pas parce que la mode est à la 3D qu'il faut en abuser. Elle n'apporte ici absolument rien et les effets spéciaux psychédéliques ne nous font pas oublier le manque d'intérêt de ce Tetrisphere. Amateurs de réflexion, vous voulez économiser rapidement 400 balles? N'achetez pas ce jeu!

NIIICO

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: H2O ENTERT.
- Editeur: NINTENDO
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- RÉFLEXION

PRESENTATION 75%
Quelques courtes scènes en guise d'introduction. C'est faible.

GRAPHISMES 80%
Difficile de parler de graphismes dans un tel jeu.

ANIMATION -%
Rien à redire, on est sur Nintendo 64!

MUSIQUE 70%
Les thèmes sont dans l'ensemble rébarbatifs.

BRUITAGES 70%
Du même cru que la musique: pas terribles.

DUREE DE VIE 71%
On s'ennuie fermement au bout de 15 minutes, même à deux!

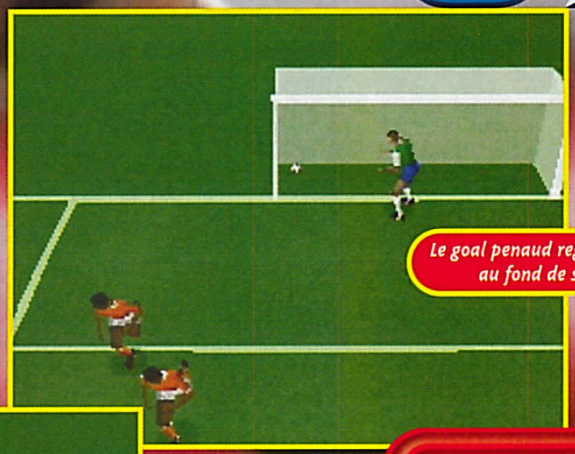
JOUABILITE 90%
La prise en main est rapide. Rien à redire de ce côté.

INTERET 73%
Tetrisphere est une variante ratée. On se lasse vite et le mode 2 joueurs est ennuyeux.

KICK OFF 97

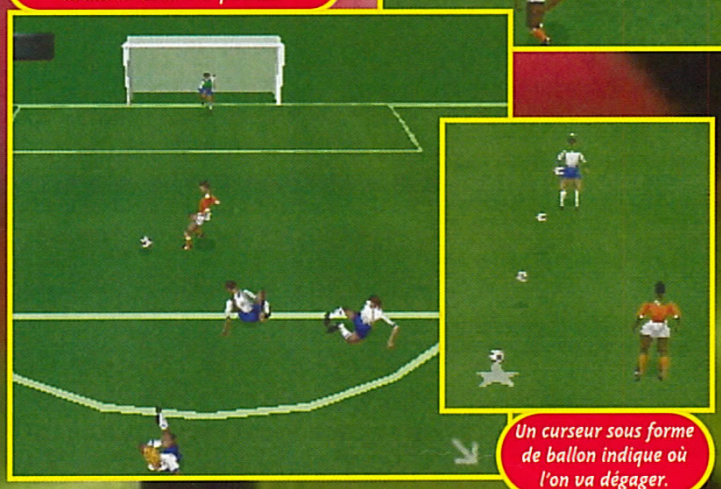
Alors que la Coupe du monde 98 se rapproche, on peut s'attendre à une déferlante de jeux de foot. A l'avant-garde de l'invaion qui nous attend: Kick Off 97.

Kick Off est une série de jeux de foot célèbre qui a fait les beaux jours des consoles 16 bits. Mais son origine remonte à l'antique rivalité Atari ST vs Amiga. Ce précurseur allait à l'inverse de la tendance: des sprites minuscules, une animation ultra rapide, et une maniabilité particulière. Oubliez ces vieux souvenirs, car la version 97 de Kick Off est un jeu de foot tout à fait classique. Un coup de chapeau à la diversité des options proposées: vous pouvez disputer plusieurs Ligues, affronter la machine, choisir entre plusieurs formations... On peut également contrôler le goal. Et pour une fois, l'arbitre est du genre laxiste. Lors des coups de pied arrêtés, comme les dégagements ou les corners, vous déplacez le curseur à l'endroit où vous voulez envoyer le ballon. Puis vous dosez la frappe grâce à une jauge (comme dans les jeux de golf!). Un plan est disponible, en trois tailles, mais malheureusement le joueur en possession du ballon n'est pas surligné.



Le goal penaud regarde le ballon au fond de ses filets.

Les défenseurs smurfent un coup avant de tondre la pelouse.



Un curseur sous forme de ballon indique où l'on va dégager.

Ça cafouille au milieu du terrain.

- Version: OFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: ANCO
- Editeur: MAXIS
- Disponibilité: OUI
- Prix: E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOTBALL

PRESENTATION 85%
Une bonne introduction en images de synthèse.

GRAPHISMES 79%
La pelouse est monochrome, les joueurs laids, bref c'est minable.

ANIMATION 75%
Mouvements mal décomposés, et animation plutôt lente.

MUSIQUE 70%
C'est un jeu de foot, alors... pas de surprise.

BRUITAGES 80%
Bof, bof, bof...

DUREE DE VIE 85%
Si vous accrochez, il y a de quoi jouer longtemps.

JOUABILITE 80%
Pas très jouable, il faut un temps d'adaptation.

INTERET 75%
Kick Off 97 n'est ni un bon jeu, ni fidèle à la série, et il y a bien mieux dans le genre.

AVIS NON!

La légende a été trahie. Ce Kick Off 97 n'a rien de commun avec ses prédécesseurs. L'animation hyper rapide qui faisait leur force a disparu. Cela aurait pu s'excuser si le jeu était bon, mais sa réalisation technique est médiocre. Les graphismes sont laids, l'animation poussive et pour couronner le tout la jouabilité est approximative... Bref, ce jeu ne tient pas la route. SS Pro reste donc le leader incontesté. Les vieux routards, comme moi, verseront une larme non pas sur l'épuisement d'un mythe mais sur son massacre.

PANDA

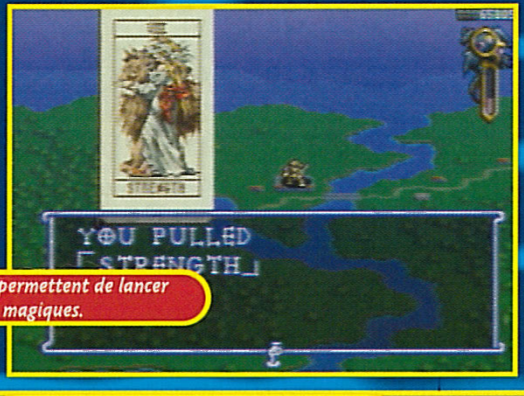
Ogre Battle

Ogre Battle est un grand classique de la Super Nintendo. Les possesseurs de Playstation seront ravis de savoir qu'ils pourront y jouer sur leur console en version américaine.

Ogre Battle est un jeu qui n'est plus tout jeune, vu qu'il était sorti sur SNes. Dans cette version relookée, il y a tout de même quelques missions supplémentaires et les musiques ont étés refaites. Par contre les graphismes auraient mérité eux aussi d'être améliorés.
Ogre Battle est un wargame. Vous commencez donc par une carte, de votre base. Protégez-la bien, sinon vous êtes cuit. Sortir des unités de votre base coûte des sous, que vous gagnerez en libérant des villes. Les pépettes permettent aussi d'acheter des objets, qu'on trouve également sur les unités adverses mortes... C'est comme ça que j'ai transformé mon paladin en vampire! Lequel, comme d'autres créatures, est plus efficace la nuit.

Vous pouvez modifier vos équipes et constituer des groupes en fonction de vos goûts. De plus, vos personnages montent de niveaux grâce à l'expérience acquises au cours des combats. Ils peuvent ainsi changer de classe (un peu comme dans Langrisser ou FF Tactics). Les combats se déroulent automatiquement, mais vous pouvez utiliser des cartes de tarot, en nombre limité, qui représentent des sorts magiques.

La carte est en mode 7...



Les cartes de tarot permettent de lancer des sorts magiques.

On peut changer la classe des personnages.

Les combats se déroulent automatiquement.

AVIS OUI, MAIS...

Pas grand-chose à dire d'Ogre Battle, si ce n'est qu'il s'agit d'un très bon wargame, avec une ambiance heroïc-fantasy bien prenante, qui a l'immense mérite d'être en anglais! Malheureusement, ce jeu a tout de même vieilli. Certes, il propose quelques niveaux de plus par rapport à l'original, mais la réalisation aurait pu être un peu plus soignée, notamment les graphismes. En bref, si ca ne vous dérange pas d'utiliser votre Playstation comme une Super Nintendo, vous passerez un bon moment, sinon.... oubliez-le.

PANDA

- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: ATLUS
- Éditeur: ATLUS
- Disponibilité: OUI
- Prix: E
- 1 JOUEUR
- WARGAME

PRESENTATION 78%
Identique à la version SNes, c'est-à-dire bof.

GRAPHISMES 70%
Les graphismes sont moches et rien n'a changé depuis la SNes.

ANIMATION -%
Rien de spécial

MUSIQUE 85%
Les musiques ont été retravaillées, fort heureusement.

BRUITAGES 82%
Très sympa.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu est assez long, vous en avez pour un moment.

JOUABILITE 90%
Vu que tout est en anglais, il n'y a pas de problème.

INTERET 81%
Ce très bon wargame date, mais si vous aimez le genre, il vaut le coup (il est en anglais).

TOUS LES MARDIS

Plus de nouveautés
Plus d'essais
Plus d'actualité
Plus de conseils
Plus d'enquêtes
Plus d'engagements
Plus d'économie

9F,50

Chaque mardi, tous ces PLUS sont dans Auto Plus.
On ne peut pas faire moins.

En vente chez votre marchand de journaux.

Auto Plus, tous les mardis 9F,50

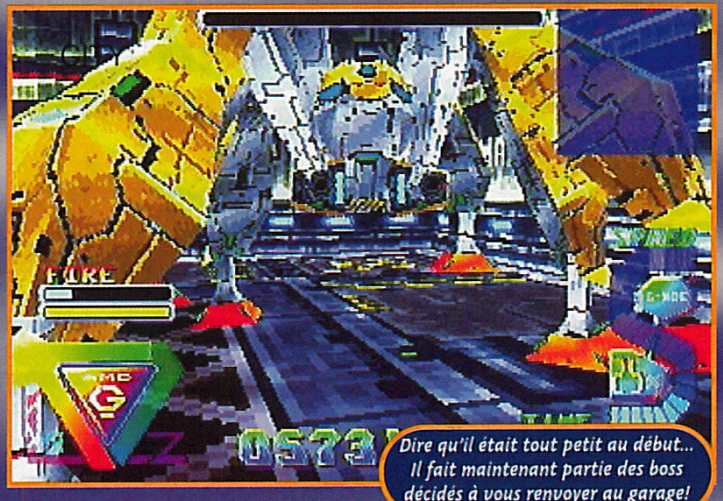
Le 1er Journal qui se met à la place du conducteur.

BULK SLASH

Hudson Soft, le célèbre éditeur/développeur – et même concepteur de hard (PC Engine et PC-FX) – a jusqu'à présent ignoré le potentiel 3D des consoles 32 bits. Bulk Slash est donc son premier jeu en 3D, et c'est un shoot!

Même s'il s'agit d'un shoot, le scénario est important puisqu'il va déterminer la nature de vos missions et donner un aspect dramatique au jeu. Votre objectif principal est d'arrêter une invasion. Dilemme: vos adversaires sont commandés par une amie d'enfance!
Votre engin de mort est un mécha convertible en jet. En mode Humanoïde, vous disposez d'une arme spéciale que vous trouverez dans les décors, et d'une grenade d'énergie rechargeable. Vous pouvez vous déplacer librement dans les zones ennemies mais sachez que votre temps est limité. Vous serez bien sûr harcelé constamment... Outre les DCA au sol et autres rampants, vous devez faire face a des escadrilles aériennes et des bombardiers qui balancent leurs tonnes de bombes sur la ville!
Et c'est dans ce chaos que vous allez devoir mener à bien vos missions, au demeurant classiques: destruction de générateurs ennemis, escorte, infiltration d'un complexe... Le hic, s'est que vous ne possédez pas de radar vous indiquant vos objectifs: seuls vos ennemis proches sont repérables... D'où le rôle essentiel des copilotes qui vous indiquent où aller.
A chaque niveau, sa copilote: chanteuse intergalactique, mercenaire, princesse, etc.
Enfin, selon le nombre de points et le niveau de vos copilotes, vous aurez droit à de nouvelles fins ou à divers bonus.
Après le succès remporté par les légendaires shoot'em up en 2D de Hudson, on se demandait si l'éditeur renouvellerait l'exploit en 3D subjective. On peut dire qu'il s'en tire plutôt pas mal!

une flotte à faire exploser, c'est chose facile avec vos bombes nucléaires...



Dire qu'il était tout petit au début... Il fait maintenant partie des boss décidés à vous renvoyer au garage!

MINI-TIPS

Pour avoir le maximum de points, utilisez votre grenade sur des ensembles d'objets disposés sur le sol. Vous obtiendrez dès lors des copilotes plus performantes et vous accéderez à des options cachées. Attention! chaque fois que vous perdez une vie, le score revient à zéro.

Les boss en 3D sont particulièrement impressionnants.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: HUDSON
- Editeur: HUDSON SOFT
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- SHOOT 3D

PRESENTATION 80%
Un animé évoquant les méchas d'il y a quelques années...

GRAPHISMES 80%
Séduisants. Dommage que les textures soient trop zoomées!

ANIMATION 90%
30 images/seconde et des boss aux mouvements décoiffants.

MUSIQUE 80%
Pop et rock dans le plus pur style japonais.

BRUITAGES 75%
Corrects. On s'attendait à mieux en matière d'échantillonnage.

DUREE DE VIE 80%
Le syndrome Nights: plusieurs fins et des tas d'options cachées.

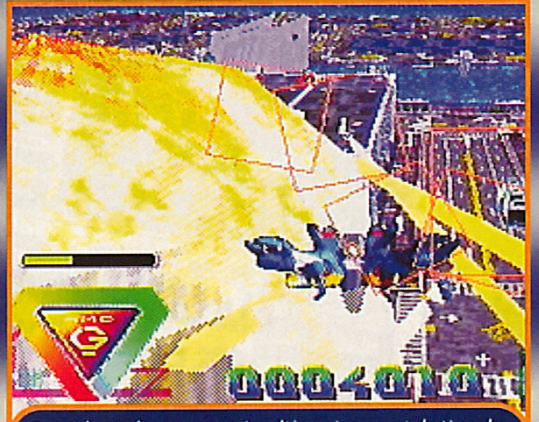
JOUABILITE 90%
Impeccable: du Hudson Soft, quoi!

INTERET 85%
Les fans de shoots 3D ne pourront pas faire l'impasse dessus.

AVIS OUI!

Premièrement, les jeux de ce genre ne courent pas les rues sur Saturn. Deuxièmement, bien que chaque mission contient des objectifs différents (côté simulation), le jeu conserve une dimension "arcade" marquée. Et même si le côté graphique très coloré, et souvent pixélisé, n'attire pas l'œil, une fois dedans, il n'y a que l'action qui compte. L'ensemble est fluide, ce qui ne gâche rien. Dernier bonus pour les amateurs: deux excellents morceaux de hard-rock dans la même veine que les bandes-son des Thunder sur PC Engine.

NIIICO



En mode Jet, la concentration d'énergie permet de tirer des missiles téléguidés dévastateurs...

POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC sur le 3615 POWER GAMES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

SATURN

NEUF SATURN

NOUVEAU

SATURN VF
+ 3 JEUX JAP
+ 1 ADAPTATEUR
→ 999 F

JEUX VERSION US

ALBERT ODYSSEY	449 F
DRAGON FORCE	449 F
LUNAR SILVER STORY	449 F

JEUX VERSION FRANCAISE

DUKE NUKEM 3D	349 F
RESIDENT EVIL VF	349 F
DRAGON FOCE	349 F
SONIC JAM	349 F
QUAKE	349 F
FORMULA KART	349 F
DISCWORLD 2	349 F
TETRIS	349 F
SHINING HOLY ARK	349 F
WARCRAFT 2	349 F
WIPE OUT 2097	349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

BIO HAZARD new !!	299 F
LAYER SECTION 2	399 F
LANDGLISSER 4 LIMITED	499 F
LAST BRONX	449 F
MACROSS	449 F
MARVEL SUPER HEROES	449 F
MEGAMAN X 4	449 F
DEAD OR ALIVE	449 F
DO-DONPACHI	399 F
THUNDER FORCE V	449 F
PRINCESS CROWN	449 F
PANZER DRAGOON RPG	449 F
STREET FIGHTER COLLECTION	399 F
SILHOUETTE MIRAGE	399 F
SAMURAI SHODOWN RPG	449 F
SEGA TOURING CAR	TEL.
THREE WONDER CAPCOM	399 F
SAMURAI SHODOWN 4 RAM	499 F

SATURN occasion SATURN

JEUX VERSION EURO.

CONSOLE + 1 JEU	699 F
FIFA 96	99 F
ROBOTICA	99 F
CYBERSPEEDWAY	99 F
VIRTUA FIGHTER 2 JAP	129 F
MYSTARIA	149 F

EURO 96	149 F
VIRTUA FIGHTER 2 VF	199 F
SEGA RALLY	199 F
DAYTONA USA 2	199 F
TOMB RAIDER	199 F
STREET RACER	199 F
SOVIET STRIKE	199 F
DARKSTALKER	199 F
FIGHTERS MEGAMIX JAP	199 F
X MEN	199 F
WORLDWIDE SOCCER 97	199 F
GALACTIC ATTACK	199 F
TOMB RAIDER	199 F
MYSTARIA	199 F
GUARDIAN HEORES	199 F
COMMAND CONQUER	199 F
MYST	199 F
TORICO	249 F
NHL 97	249 F
FIFA SOCCER 97	249 F
BIO HAZARD JAP	299 F
REAL BOUT RAM JAP	299 F

NINTENDO 64

JEUX EURO. ACCESSOIRES

NOUVEAU

CONSOLE VF
AVEC 1 PAD
→ 999 F

JEUX VF

MARIO 64 VF	399 F
MARIO KART 64 VF	399 F
PILOTWINGS 64 VF	449 F
TUROK VF	499 F
STAR WARS	499 F
KILLER INSTINCT 64 VF	499 F
INT.SUPERSTAR SOCCER 64 VF	499 F
FIFA SOCCER 64 VF	499 F
WAVE RACER 64 VF	399 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	499 F
BLASTCORPS	449 F

ACCESSOIRES

PACK VIBREUR	149 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	199 F
VIBREUR + MEMOIRE	199 F
MEMOIRE 256 K	149 F
MEMOIRE 5 MO	349 F
PACK JOYPAD + MEMO	TEL.
JOYPAD OFFICIEL COULEUR : BLEU, ROUGE, VERT, JAUNE GRIS, NOIR	199 F
RALLONGE JOYPAD	99 F
CABLE RGB	TEL.

NOUVEAUTES A VENIR

EXTREME G	499 F
WAYNE GRETZKY HOCKEY	499 F
LAMBROGHINI 64	499 F
NBA HANG TIME	499 F
LYLAT WARS : STARFOX + VIBREUR	499 F
DOOM 64 VF	499 F
HEXEN 64 VF	499 F

JEUX OCCAZ A PARTIR DE 299 F TEL.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

PLAYSTATION

NEUF PLAYTATION

NOUVEAU

CONSOLE
AVEC
1 JOYPAD
→ 990 F

JEUX VERSION US

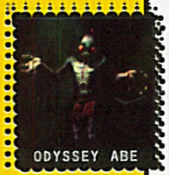
OGRE BATTLE	449 F
WILD ARMS	449 F
DIRECTOR'S CUT RESIDENT EVIL	449 F
PERSONA	449 F
FINAL FANTASY 7 US	499 F

JEUX VERSION JAPONAISE

DIRECTOR'S CUT BIO HAZARD	TEL.
PAL RPG	TEL.
COOLBOARDERS 2	TEL.
BREATH OF FIRE 3 RPG	TEL.
TOBAL N ° 2	TEL.
FIGHTING ILLUSION 2	TEL.
TIME CRISIS + GUN	TEL.
METAL SLUG	TEL.
FINAL FANTASY TACTICS	TEL.
SAGA FRONTIER	TEL.
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL.
STREET FIGHTER EX	TEL.
MARVEL SUPER HEROES	TEL.
DRAGON BALL Z GT	TEL.

JEUX VERSION EURO.

ODDWORLD : ODDYSSEY D'ABE	349 F
BROCKEN HELIX	349 F
COLONY WARS	349 F
CROC	349 F
DEATHTRAP DUNGEON	349 F
EXPLOSIVE RACING	349 F
FATA FURY REAL BOUT	299 F
FIGHTING FORCE	349 F
FORMULA ONE 97	349 F
JURRASSIC PARK LOST WORLD	349 F
SUPERSTAR STAR SOCCER PRO	349 F
DISCWORLD 2	349 F
MAGIC THE GATERING	349 F
MONSTER TRUCK	349 F
MOTO RACER	349 F
NUCLEAR STRIKE	349 F
OVERBOARD : A L'ABORDAGE	349 F
PARAPPA THE RAPPER	299 F
RAY TRACER	299 F
STREET FIGHTER EX	349 F
RAPID RACER	349 F
SOUL BLADE	349 F
V RALLY	349 F
RAYSTORM	299 F
RAY TARCERS	299 F
WING COMMANDER 4	349 F
WARCRAFT 2	349 F



PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

STRIKER	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
TOTAL ECLYPSE	99 F
WIPE OUT	99 F
ASSAULT RIGGS	99 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F
RIDGE RACER	99 F
KRAZY IVAN	99 F
ZERO DIVIDE	99 F
NBA JAM TE	99 F
MAGIC CARPET	99 F
FIFA SOCCER 96	99 F
ACTUA SOCCER	129 F
DOOM	129 F
JACK IS BACK	129 F
LOADED	129 F
THUNDER HAWK	129 F
WING COMMANDER 3	129 F
FADE TO BLACK	149 F
THE D	149 F
TRUE PINBALL	149 F
TOTAL NBA 96	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F
SLAM AND JAM	149 F
OLYMPIC SOCCER	149 F
DISCWORLD	149 F
PDED	149 F
NHL FACE OFF	149 F
TIME COMMANDO	149 F
SONIC RACERS	149 F
TUNNEL B1	149 F
RIDGE REVOLUTION	149 F
RETURN FIRE	149 F
RAYMAN	169 F
BUST A MOVES 2	169 F
MOTOR TOON 2	199 F
DAVIS CUP	199 F
EXTREME PINBALL	199 F
CHEESY	199 F
CRASH BANDICOOT	199 F
NEED FOR SPEED	199 F
BURNING ROAD	199 F
DISRUPTOR	199 F
CHEV. DE BAPHOMET	199 F
TOBAL N° 1	199 F
SPEEDSTER	199 F
FIFA SOCCER 97	199 F
FORMULA 1	199 F
ROAD RASH	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	199 F
RAGING SKIES	199 F
DIE HARD TRILOGY	199 F
PROJECT X2	199 F
CHRONICLE SWORD	199 F
PORSCHE CHALLENGE	199 F
COOLBOARDERS	199 F
LEGACY OF KAIN	199 F
WIPE OUT 2097	199 F
NBA LIVE 97	199 F
COOLBOARDERS	199 F
EXHUMED	199 F
2XTREME	199 F
ADIDAS SOCCER 97	199 F
RESIDENT EVIL	249 F
TOMB RAIDER	249 F
VANDAL HEARTS	249 F
RAGE RACER	249 F
ISS PRO	249 F
SUIKODEN	249 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

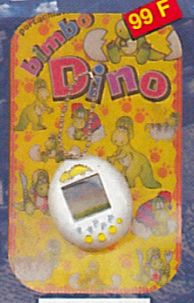
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE .....

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE !!!



Console Super Nintendo Occaz + 1 Joypad + 1 Jeu + 30 F de bon d'achat* : 249 F

JOYPAD D' ORIGINE	59 F
STARWING	59 F
STREET FIGHTER 2	59 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
SPIDERMAN X MEN	99 F
GHOULS ' N GHOST	99 F
SUPER ALESTE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STREETFIGHTER2TURBO	99 F
STAR WARS	99 F
PILOTWINGS	99 F
ROAD RUNNER	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F

NBA JAM	99 F
TINY TOON	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
LEMMINGS	99 F
MAGIC SWORD	99 F
TECMONBA BASKETBALL	99 F
PUNCH OUT	99 F
AXELAY	149 F
LEGEND	149 F
MYSTIC QUEST	149 F
GOOF TROOP	149 F
KILLER INSTINCT	149 F
CASTLEVANIA 4	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
YOUNG MERLIN	149 F
POP N' TWIN BEE	149 F
EQUINOX	149 F

JURASSIC PARK PART 2	149 F
NBA JAM T.E	149 F
DRAGON	149 F
TRUE LIES	149 F
F ZERO	149 F
STREET RACER	149 F
SUPER METROID	149 F
INDIANA JONES	149 F
ERIC CANTONA	149 F
DONKEY KONG COUNTRY	149 F
MR NUTZ	149 F
EARTH WORM JIM 2	149 F
SYNDICATE	149 F
ZELDA	149 F
FLASHBACK	149 F
LES SCHTROUMPFS	149 F
LE ROI LION	149 F

MORTAL KOMBAT 3	199 F
ILLUSION OF TIME	149 F
CANNON FODDER	199 F
BLACK HAWK	199 F
BOOGERMAN	199 F
ASTERIX ET OBELIX	199 F
SECRET OF MANA	199 F
NIGEL MANSELL	199 F
BATMAN AND ROBIN	199 F
F1 POLE POSITION	249 F
ADDAMS FAMILY VALUES	249 F
PGA TOUR GOLF 96	249 F
MICRO MACHINES 2	249 F
SECRET OF EVERMORE	249 F
STAR SOCCER DELUXE	299 F
DONKEY KONG 3	349 F

Console SEGA Megadrive Occaz + 2 Joypad + 1 Jeu + 30 F de bon d'achat* : 199 F

JOYPAD 6 BOUTONS	79F
JOYPAD D' ORIGINE	39F
SONIC	39 F
STREETOFRAGE	49 F
AQUATICGAMES	69 F
SPACE HARRIER 2	69 F
GYNOUGS	69 F
HANG ON	69 F
MONACO GP	69 F
TAZMANIA	69 F
SPIDERMAN	69 F
COOL SPOT	69 F
JURASSIC PARK	69 F
JAMES POND 2	69 F
ASTERIX	69 F

KID CAMELEON	69 F
ALIEN STORM	69 F
FIFA SOCCER	69 F
NBA JAM	69 F
TAZ MANIA	69 F
ALISIA DRAGOON	69 F
WORLDCUPITALIA90	69 F
DECAP ATTACK	69 F
TALESPIN	69 F
MORTAL KOMBAT	99 F
RISEOFTHE ROBOTS	99 F
TERMINATOR 2	99 F
THUNDERFORCE2	99 F
GRANDSLAMTENNIS	99 F
QUACKSHOT	99 F
SONIC 2	99 F
WORLDOF ILLUSION	99 F

MERCS	99 F
CALIFORNIAGAMES	99 F
GLOBALGLADIATORS	99 F
ECCOTHEDOLPHIN2	99 F
SHAQ FU	99 F
ETERNALCHAMPION	99 F
POWER RANGERS	99 F
MEGAGAME1	149 F
MEGA GAMES 2	145 F
STREET FIGHTER 2	149 F
NBA LIVE 95	149 F
F22INTERCEPTOR	149 F
DYNAMITE HEADY	149 F
DESERT STRIKE	149 F
SONIC SPINBALL	149 F
STREET OF RAGE 2	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F

SONICANDKNUCLES	149 F
ALADDIN	149 F
NBA JAM T.E	149 F
FLASHBACK	149 F
MR NUTZ	149 F
JUNGLESTRIKE	149 F
MONACO GP 2	149 F
LE ROI LION	149 F
URBAN STRIKE	149 F
LAND STALKER	149 F
LALEGENDEDE THOR	149 F
LIGHT CRUSADER	149 F
NBA LIVE 96	149 F
SOLEIL	149 F
F1	199 F
EARTH WORM JIM 2	199 F
VIRTUA RACING	199 F

Console Game Boy + Tetris : 179 F

GAME BOY + TETRIS	179 F
MARIO LAND	69 F
GREMLINS 2	69 F
ROBOCOP	69 F
NAVY STEELS	69 F
DUCKTALES	69 F
WORLD CUP	69 F
NBA JAM	69 F
FORTRESS OF FEAR	99 F
JUDGE DREDD	99 F
DR FRANKEN	99 F
DENIS LA MALICE	99 F
MARIO LAND 2	99 F
GAUNTLET 2	99 F
CASTLEVANIA 2	99 F
DR MARIO	99 F

NEMESIS	99 F
DOUBLE DRAGON 2	99 F
WRESTLEMANIA	99 F
KIRBY DREAM LAND	99 F
PRINCE VAILLANT	99 F
MEGAMAN 2	99 F
TRACK MEET	99 F
BALLOON KID	99 F
KIRBY ' S DREAM LAND	99 F
LOONEY TUNES	99 F
MYSTIC QUEST	129 F
ZELDA	129 F
EARTH WORM JIM	129 F
DONKEY KONG	129 F
ALADDIN	129 F
SIDE POCKET	129 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F

Console Game Gear + Colums : 299 F

GAME GEAR + COLUMNS	269 F
SONIC	69 F
SHINOBI	69 F
PUTT AND PUTTER	69 F
DEVILISH	69 F
MONACO GP	69 F
AERIAL ASSAULT	69 F
F-1 WORLD CHAMPION	69 F
BATMAN RETURNS	69 F
CHUCK ROCK	69 F
NINJA GAIDEN	69 F
G-LOC AIR BATTLE	69 F
KICK OFF	69 F
PSYCHIC WORLD	69 F
PREDATOR 2	69 F
CRYSTAL WARRIORS	99 F

PHANTOM 2040	99 F
SONIC SPINBALL	99 F
TOM AND JERRY	99 F
DR ROBOTNIK	99 F
ECCO LE DOFFIN 2	99 F
DONALD DUCK 2	99 F
WONDERBOY	99 F
AXE BATTLER	99 F
ASTERIX	99 F
TERMINATOR	99 F
SUPER COLUMNS	99 F
STREET OF RAGE	99 F
PUTT AND PUTTER	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
WIMBLEDON	99 F
WOODY POP	99 F
MONACO GP 2	129 F

Le Spécialiste Du Jeu Vidéo Depuis plus de 4 ans !!!
- PLAYSTATION - SATURN - - SUPER NINTENDO - MEGADRIVE -

Les Magasins STOCK GAMES sont ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 19h00

Retrouvez nous sur INTERNET !!!
http:/www.dualnet.com/stockgames

Nouveau Serveur sur Minitel !!!
3615 STOCK GAMES
Catalogue de jeu, Nouveautes, Tips...

METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!! **Modification FR/US/JAP : 199 Frs - REPARATION : 300 Frs**

PLAYSTATION OCCAZ

PLAYSTATION + 1 JEU	**799 F**
JOYPAD PSX	99 F
ACTUA SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER	149 F
AGILE WARRIOR	149 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	249 F
ALONE IN THE DARK	149 F
ASSAULT RIGS	199 F
BUST A MOVE 2	99 F
BURNING ROAD	199 F
CRITICOM	149 F
CYBERSLED	149 F
CYBERSPEED	99 F
CRASH BANDICOOT	199 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F
DEFCON 5	149 F
DESCENT	149 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	149 F
DIE HARD TRILOGY	199 F
DOOM	149 F
EXTREME PINBALL	199 F
EXTREME GAMES	199 F
FADE TO BLACK	149 F
FIFA SOCCER 96	99 F
FIFA SOCCER 97	149 F
FIRE STORM	149 F
GALAXIAN 3	199 F
GALAXY FIGHT	149 F
GEX	199 F
GOAL STORM	149 F
GUNSHIP	199 F
HEBEREKE POPOITTO	199 F
HI OCTANE	99 F
IMPACT RACING	199 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KRAZY IVAN	99 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	249 F
LEMMINGS 3D	149 F
LONE SOLDIER	149 F
MAGIC CARPET	149 F
MICKEY WILD ADVENTURE	199 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NBA IN THE ZONE	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	149 F
NOVA STORM	99 F
NEED FOR SPEED	149 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC GAMES	149 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANDEMONIUM	199 F
PANZER GENERAL	199 F
PARODIUS	199 F
PGA TOUR GOLF 96	199 F
PHILOSOMA	149 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PRO PINBALL	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	199 F
RESURRECTION 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
RIDGE RACER	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	199 F
ROAD RASH	199 F
RETURN FIRE	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SHOCKWAVE ASSAULT	149 F
SLAM 'N JAM 96	149 F
SPACE HULK	199 F
STAR GLADIATOR	199 F
STARBLADE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	149 F
STRIKER 96	99 F
STREET RACER	199 F
THE D	149 F
TOSHINDEN	99 F
TOSHINDEN 2	199 F
TEKKEN 2	249 F
TEKKEN	99 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 97	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TRACK AND FIELD	199 F
TRUE PINBALL	199 F
TUNNEL B1	199 F
TWISTED METAL	149 F
VIEW POINT	199 F
WIPE OUT 2097	199 F
WING COMMANDER 3	149 F
WIPE OUT	149 F
WORLD CUP GOLF	199 F
WRESTLEMANIA	149 F
X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F
ZERO DIVIDE	149 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 990 F

SATURN OCCAZ

SATURN + 1 JEU	**649 F**
CARTE MPEG	649 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	99 F
ALIEN TRILOGY	199 F
AMOK	199 F
ALONE IN THE DARK 2	149 F
ATHLETE KINGS	249 F
BUG	199 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F
CYBER SPEEDWAY	149 F
THE D	149 F
DAYTONA U.S.A	99 F
DAYTONA CHAMPIONSHIP	199 F
DIE HARD ARCADE	299 F
DIE HARD TRILOGY	299 F
DEFCOM 5	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
DIGITAL PINBALL	199 F
DISCWORLD	199 F
EURO 96 ENGLAND	149 F
EXHUMED	249 F
GUARDIAN HEROES	199 F
GUN GRIFFON	199 F
HANG ON GP 96	149 F
HARD CORE 4X4	199 F
HEBEREKE POPOITO	199 F
HI OCTANE	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	149 F
LEGEND OF THOR	199 F
LOADED	199 F
MAGIC CARPET	149 F
MANOIR DES AMES	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
MYST	199 F
MYSTARIA	199 F
NBA JAM T.E	149 F
NEED FOR SPEED	249 F
NHL ALL STARS HOCKEY	149 F
NIGHT SANS PADDLE	199 F
NIGHT PLUS PADDLE	299 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON 2	249 F
PARODIUS	199 F
PEBBLE BEACH GOLF	199 F
RAYMAN	149 F
REVOLUTION X	149 F
RESURRECTION 2	149 F
ROBOTICA	149 F
SEGA RALLY	149 F
SHELL SHOCK	149 F
SHINOBI	149 F
SHINNING WISDOW	199 F
SHOCK WAVE ASSAULT	149 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	249 F
STRIKER 96	199 F
TILT	199 F
THUNDERHAWK 2	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TITAN WARS	199 F
TRUE PINBALL	249 F
ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
VICTORY BOXING	149 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP + GUN	249 F
VIRTUA COP 2 + GUN	349 F
VIRTUA COP	149 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	199 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	199 F
VIRTUA RACING	149 F
VIRTUAL HYDLIDE	149 F
VIRTUAL ON	199 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	199 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	249 F
WORLD WILDE SOCCER	199 F
WRESTLEMANIA	199 F
X MEN	199 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console SEGA SATURN + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 990 F

CONSOLE NINTENDO 999 F

JOYPAD D' ORIGINE	199 F
MEMORY CARD 256K	99 F
RALLONGE JOYPAD	79 F
PILOTWINGS	399 F
MARIO 64	399 F
WAVE RACE 64	399 F
FIFA SOCCER 64	399 F
MARIO KART 64	399 F
I.S.S PRO	479 F
KILLER INSTINCT	479 F
BLAST CORPS	479 F
3D HOCKEY	479 F
TUROK	499 F
LYLAT WARS+VIBREUR	499 F

Console NINTENDO 64 MARIO 64 + 1 Joypad + 30 F de bon d' achat* : 999 F

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU CDROM
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES VPC
3 Rue des Ecoles
75005 Paris
Tel: 01 44 07 04 61

STOCK GAMES ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N20
92160 Antony RER B
OUVERTURE OCTOBRE NEW

STOCK GAMES CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: A VENIR NEW

STOCK GAMES BELLEVILLE
100 Bd Belleville
75020 Paris
M° Belleville
Tel: 01 43 58 18 17 NEW

STOCK GAMES II NANTES
" RAYON MANGA "
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12 NEW

STOCK GAMES BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché (Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10 NEW

STOCK GAMES CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64 NEW

STOCK GAMES REPUPLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45 NEW

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

STOCK GAMES VERSAILLES
10 Av Gnl De Gaulle Ctre Com Les Manéges. 78000 Versailles
Tel: 01 39 53 10 03

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

STOCK GAMES METZ
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

STOCK GAMES MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

STOCK GAMES LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

STOCK GAMES NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

PROCHAIN MAGASINS :
ROUEN
PARIS 4eme

Le meilleur choix *100.000* jeux, les meilleurs conseils, toutes les nouveautés aux meilleurs prix *!!!*

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 44 07 04 61

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port		*35 F**
TOTAL A PAYER		

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE
0 MANDAT LETTRE
0 Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

** Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f*

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h / 48h

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis.

TIPS

Salut à tous! Ce mois-ci, comme tous les autres, ça dépote un max. Beaucoup d'astuces pour la Playstation, avec des titres forts, comme le nouveau Street Fighter, dans lequel on découvrira l'existence d'un bonus-game, un debug-mode pour Micro Machines, des astuces de la mort pour Command and Conquer, la totale pour ID4 et Descent 2. La Nintendo 64 n'est pas en reste avec la totale sur Hexen et une petite astuce pour Shadow of the Empire... Rien ce mois-ci pour la Saturn, mais le tir devrait être corrigé dans les prochains mois. En fait, c'est l'anniversaire de Spy, envoyez-lui un petit mot, il se sent seul, le bougre! On fête aussi l'arrivée de Dragon Ball Final Bout (ex DBGT), Coolboarders 2, Resident Evil Director's Cut et les aventures de notre héros préféré, Abe. A suivre... Switch.

PLAYSTATION

COMMAND AND CONQUER

Il y a peu, je vous révélais des cheat-codes pour la version Saturn à effectuer durant la pause. Il en existe trois semblables pour la version Playstation. Ils permettent de recharger le canon à ions instantanément et de bénéficier d'un raid aérien bien sympathique. La troisième et dernière astuce vous permet de visualiser les zones noircies sur la carte.

Tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause.

POUR AVOIR LE CANON À IONS

Pendant la pause, faites: Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche, Croix, Carré, Triangle.

Si c'est réussi, le canon est immédiatement utilisable.

POUR AVOIR LE RAID AÉRIEN

Faites: Droite, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche, Croix, Carré, Rond.

Attention, ça va faire mal!

On y voit plus clair!

POUR AVOIR LA CARTE COMPLETE DES LE DÉBUT DE LA PARTIE

Faites: Rond, Rond, Rond, Haut, Rond, Carré, R1, Rond, Rond, Rond.

PLAYSTATION

LIFEFORCE TENKA

La folie des Doom-like n'a pas mis longtemps à enflammer les foules. Blaster sans relâche après une dure journée de travail est un plaisir dont on ne se lasse pas. Les moins vaillants d'entre vous seront contents de trouver quelques astuces. Choisir son stage et bénéficier de toutes les armes facilitera la tâche des feignants et des tricheurs invétérés.

Tous les tips qui suivent s'effectuent pendant la pause.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Pendant la pause, maintenez: L1 et pressez Triangle, R1, Triangle, Carré, R1, Rond, Carré, Carré et relâchez L1.

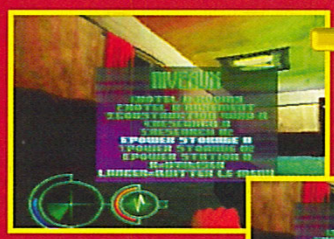
Si c'est réussi, de nouveaux choix apparaîtront sur le menu de Pause.

Maintenant, à vous l'éclate!

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Maintenez L2 et pressez Rond, Rond, Carré, Triangle, R1, Carré, Triangle, Rond et relâchez L2.

Et hop, le choix du niveau!



Il n'y a plus qu'à choisir.

Comme les deux astuces sont cumulables, il vous est possible de débarquer dans le dernier level avec toute la panoplie d'armes.

PLAYSTATION

INDEPENDENCE DAY

Blub, Blub. Les vilains extraterrestres en veulent à la Terre entière (et on les comprend, vu ce qu'ils se prennent dans les gencives depuis que les jeux vidéo existent). Heureusement, Will Smith est là et veille au grain! Loin d'être le hit du siècle, ID4 intéresse sûrement les fans du film. Ils vont pouvoir en venir à bout plus facilement grâce à quelques manipulations magiques.

POUR AVOIR DE NOUVELLES OPTIONS ET LE CHOIX DE L'AVION

Dans le menu Options, entrez comme nom: "MR HAPPY". Sortez des Options et, sur le menu principal, faites rapidement Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Attendez un peu, un menu secret devrait apparaître.

C'est ici qu'il faudra inscrire les mots magiques.

"MR HAPPY" vous permet de choisir votre avion.

Choisissez votre avion et partez pour le combat!

POUR RECHARGER RAPIDEMENT, AVOIR UN BONUS DE DÉGATS ET DES MUNITIONS INFINIES

Sur l'écran du nom du joueur inscrivez: "GO POSTAL", puis retournez au menu principal et faites: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Le tour est joué.

Inscrivez "GO POSTAL".

Ça va faire mal!

POUR ETRE INVINCIBLE

Même procédé que pour les astuces précédentes, mais inscrivez "LIVE FREE". Ressortez des Options et presser : Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Le même menu réapparaîtra en vous proposant l'invincibilité.

"LIVE FREE" pour être libre!

Avec ça, vous voilà paré!

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Entrez comme nom: "FOX ROX", ressortez sur le menu principal et faites: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Choisissez ensuite votre niveau.

Inscrivez le mot magique.

En avant pour Paris.

POUR PRENDRE COMME CIBLE LES CIVILS ET LES ALLIÉS

Entrez comme nom: "GODZILLA", puis retournez au menu habituel et faites: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Activez les cheat-codes.

Inscrivez le mot magique.

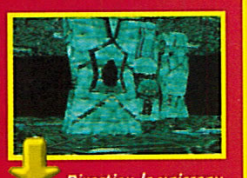
En avant pour Paris.

POUR AVOIR TOUS LES AVANTAGES

Inscrivez comme nom "RADARMY", puis retournez au menu principal et faites: Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Triangle, Bas. Le fameux menu fera de nouveau son apparition et, cette fois, tout y est accessible!!!

"RADARMY" et c'est la totale!

Le menu est totalement accessible.



Direction le vaisseau mère blindé à la mort!

PLAYSTATION

DESCENT MAXIMUM

Pour réussir à prendre les photos des astuces se rapportant à ce jeu, j'ai dû le confisquer à l'infatiguable AHL. Ce qui n'a rien d'évident. Tout un tas d'astuces vous permettront de tourner la page si vous galérez depuis longtemps. Mega Wowie Zowie, toute les cartes, etc.

Toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la partie sans enclencher la pause.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES, BOUCLIER REMPLI, ÉNERGIE PLEINE
Carré, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Carré, Croix, Carré, Rond, Triangle, Carré, Croix.

Si le tip est réussi, une inscription apparaît en haut de l'écran.

POUR AVOIR TOUTE LES CLEFS
Carré, Triangle, Croix, Triangle, Rond, Triangle, Croix, Triangle, Croix, Triangle, Carré, Croix.

Et voilà, toutes les portes vont désormais s'ouvrir .

POUR ETRE INVULNÉRABLE
Triangle, Croix, Triangle, Rond, Croix, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Croix, Rond, Triangle.

Vous êtes invincible! Retapez le code pour le désactiver.

POUR ETRE INVISIBLE
Croix, Triangle, Rond, Carré, Rond, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Croix, Triangle, Rond.

Une petite inscription apparaît en haut de l'écran et vous indique que vous êtes invisible.

POUR RECHARGER SON BOUCLIER ("SHIELD")
Triangle, Croix, Rond, Carré, Carré, Croix, Rond, Triangle, Carré, Croix, Rond, Carré.

Et un plein d'énergie, un!

POUR AVOIR UN GUIDEBOT DESTRUCTEUR
Triangle, Carré, Rond, Triangle, Croix, Carré, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Croix, Rond.

L'inscription "Go Wingnut" confirme la validité du tip.

Une fois votre Guidebot délivré, il tuera tous les ennemis et trouvera les clefs.

POUR AVOIR UN MODE TURBO
Triangle, Carré, Rond, Croix, Carré, Croix, Rond, Carré, Triangle, Rond, Croix, Croix.

La vitesse de jeu s'accroît.

POUR AVOIR UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE
Triangle, Croix, Carré, Rond, Triangle, Croix, Carré, Croix, Rond, Croix, Triangle, Rond.

Une vie en plus!

POUR QUE VOTRE ROBOT BOUGE VITE ET POUR TIRER LENTEMENT
Triangle, Croix, Carré, Carré, Triangle, Rond, Carré, Croix, Rond, Carré, Triangle, Rond.

Et voilà le résultat.

POUR AVOIR LE MESSAGE "HELLO MINNIE"
Six fois: Croix, Rond.

Et voilà le résultat.

POUR AVOIR DE NOUVELLES COULEURS
Triangle, Croix, Rond, Triangle, Carré, Rond, Croix, Triangle, Croix, Triangle, Rond, Croix.

Étonnant, non?

POUR AVOIR DES COULEURS BIZARRES
Carré, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Croix, Triangle, Rond, Croix.

C'est moche, je sais.

POUR AVOIR LE SUPER "MEGA-WOWIE-ZOWIE"
Triangle, Carré, Rond, Croix, Carré, Triangle, Carré, Triangle, Carré, Croix, Rond.

Tous les bonus sont pour vous grâce à ce cheat-code!

POUR AVOIR TOUS LES ACCESSOIRES
Carré, Triangle, Rond, Croix, Croix, Triangle, Carré, Croix, Rond, Carré, Rond, Croix.

Ça va chauffer!

Que CONSOLES + soit avec toi

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

PASSE EN VITESSE LUMIERE. ABONNE-TOI

11 numéros tu recevras + 1 manette tu choisiras

297 F seulement

ou

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** soit 11 numéros dont 2 gratuits.

❑ Je choisis de recevoir la manette SV 1102 Sony Playstation, je règle **297 F** au lieu de ~~562~~ F soit **265 F d'économie**.

❑ Je choisis de recevoir la manette SV 460 Sega Saturn, je règle **297 F** au lieu de ~~532~~ F soit **235 F d'économie**.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Je recevrai la manette dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋

Signature obligatoire :

C + 69

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F, la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 33F

PLAYSTATION

MICRO MACHINES V3

Je crois tenir la dernière astuce pour ce jeu de folie qui se joue jusqu'à huit simultanément. Il s'agit d'un debug-mode. Il permet de gagner la course instantanément, de changer l'angle de la caméra, de remplacer la conduite de votre véhicule par celle de l'ordinateur ou encore de faire exploser toutes les voitures à l'écran. Bref, il y a de quoi faire.

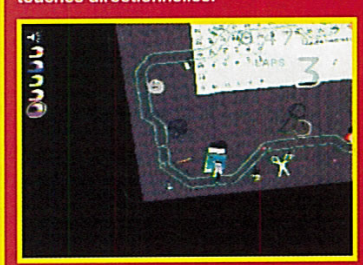
POUR ACCÉDER AU DEBUG-MODE
Pendant la course, effectuez la manipulation suivante sans enclencher la pause: Carré, Haut, Bas, Bas, Carré, Rond, Rond, Triangle, Croix.
Un bip se fera entendre si vous avez réussi.

C'est pendant la course qu'il faut agiter ses petits doigts sur le pad.

POUR GAGNER LA COURSE
Maintenez Select et appuyez sur Croix pendant la course.

Et voilà, vous êtes vainqueur!

POUR CHANGER L'ANGLE DE VUE
Maintenez Select et appuyez sur les touches directionnelles.



Sympa, non? Appuyez sur L2 et R2 pour zoomer.

POUR EXPLOSER TOUTES LE VOITURES À L'ÉCRAN
Pressez simultanément Croix, Triangle, Rond et Carré.

It blows away!

POUR QUE VOTRE VOITURE SOIT CONTROLÉE PAR L'ORDINATEUR
Maintenez Select et appuyez sur Carré.

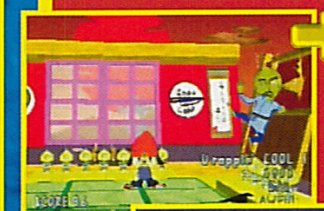
Plus de problème pour gagner désormais.

PLAYSTATION

PARAPPA THE RAPPER

Dans le test du mois dernier, je vous indiquais comment obtenir les couronnes de roi du rap. Mais je ne connaissais pas encore le résultat de l'accumulation de toutes les couronnes. Maintenant, je sais. Pour les obtenir, il faut terminer le jeu puis revenir dans les Options où un choix du stage est possible. À ce moment, il faudra trouver un rythme différent de celui proposé par le professeur. Pour ma part, je me contente de répéter les séquences, rapidement et en rythme. Et ça fonctionne!

POUR ASSISTER À UN CONCERT DE KATTY KAT ET SUNNY FUNNY
Récupérez toutes les couronnes.



Il faut trouver le rythme permettant d'être Cool dans tous les stages.

Une fois les couronnes en votre possession, un nouveau mode apparait sur l'écran de sélection des stages.

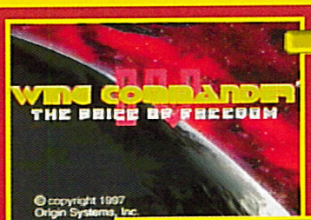
Enjoy the show!

PLAYSTATION

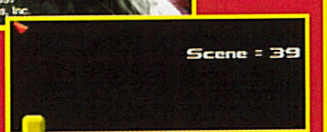
WING COMMANDER 4

Cette véritable saga allie passages de shoot, aventure et FMV. J'ai découvert, il y a peu, un moyen de choisir son stage et je m'empresse de vous en faire profiter. C'est tout simple, vous verrez.

POUR CHOISIR SON STAGE
Sur l'écran du copyright faites: Haut, Bas, Bas, Haut et R2, un écran noir apparaîtra, servez-vous des touches L1 et R1 pour choisir, puis appuyez sur les quatre touches L et R pour valider.



C'est ici qu'il faut assurer.



L'écran apparait ensuite.

Direction le stage désiré. Cool, non?

ACCROCHES TOI AUX MANETTES ... TU NE RÊVES PAS !!

LA NINTENDO 64 POUR MOINS DE 300 FRS*!

JUSQU'AU 31.12.97, CHEZ ULTIMA

*ULTIMA REPREND TON ANCIENNE CONSOLE JUSQU'À 699F, ET TE PROPOSE LA «64» A : 999F, FAIS LE CALCUL !
ENCORE MIEUX : ULTIMA RACHÈTE AUSSI TES ANCIENS JEUX A PRIX ARGUS...
POUR UN PEU, LA NINTENDO C'EST CADEAUX !!

FORMULA ONE 2 DÉBARQUE !... VIENS TE RAVITAILLER AUX STANDS...ULTIMA !

Chez ULTIMA FORMULA ONE 2 est à 399Frs
ULTIMA
TE REPRENDS FORMULA ONE POUR : 150F ET TE PROPOSE FORMULA ONE 2 POUR 249F...!

ULTIMA
TU AS TOUT A GAGNER

IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86
Paris/République Boutique Micro
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
»Des 3 Moulins« - 92130
Tél : 01 47 36 17 03
Bruncy
18, rue Pasteur - 91600
Tél : 01 69 39 55 82

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 18 93
Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41
Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10
Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70
Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11
Brive
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00
Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74
Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

Châlon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40
Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97
Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 35 92
Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11
Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99
Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39
Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01

Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46
Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Millau
Tél : 04 67 92 97 59
Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33
Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16
Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86
Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11
Roanne
75, rue Maréchal Foch - 44300
Tél : 04 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68
Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79
Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12
Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34
Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39
Voiron
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :
Grenoble
4, rue St Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23
Puteaux
25, Bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23
Toulouse
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00
Strasbourg
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52
Douai
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 21 23 10 10
Auch
36, rue de Lorraine - 32000
Avignon
74, rue Carreterie - 84000
Caen
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

ULTIMA EN VPC
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TÉLÉPHONE : 01 47 07 33 00
FAX : 01 45 35 30 90
PAR COURRIER
57, AVENUE DES GOBELINS - 75013 PARIS

BIENTÔT : LAVAL, ALENÇON, LORIENT, BREST, ST MALO, NICE, CLICHY-SOUS-BOIS, LA ROCHELLE, LE HAVRE ET ANTONY.
REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

PETITES PLANÈ

NINTENDO 64

HEXEN 64

Les Doom-like ont déjà la part belle sur la N64. Avec Hexen, vous serez plongé dans une atmosphère médiévale palpitante. Compte tenu de la difficulté du jeu, les programmeurs ont inclus un menu Cheat qui permet d'obtenir tous les avantages possibles. Se débarrasser des ennemis, passer à travers les murs, avoir toutes les armes, être invincible, etc. Une première manip permet d'afficher le menu, et d'autres font profiter de ces avantages. C'est parti!

POUR AVOIR LE MENU CHEAT
Pendant le jeu, enclenchez la pause (Start) puis faites rapidement: C Haut, C Bas, C Gauche, C Droite, le Cheat apparaîtra dans le menu des options.

Tous les codes s'effectuent sur le menu des Options pendant la Pause.

Si vous avez réussi, l'option supplémentaire s'ajoute au menu.

POUR AVOIR LE "GOD MODE"
C Gauche, C Droite, C Bas rapidement.

Si c'est réussi, une simple pression sur le bouton A active l'invincibilité.

POUR AVOIR LE "CLIPPING-MODE"
C Haut 20 fois, C Bas rapidement (c'est dur).

Vous pouvez désormais passer à travers les textures du décor.

POUR AVOIR LE "VISIT"
C Gauche, C Gauche, C Droite, C Droite, C Bas, C Haut rapidement.

Les portes du royaume d'Hexen sont désormais ouvertes.

POUR AVOIR LE "BUTCHER"
C Bas, C Haut, C Gauche, C Gauche rapidement.

En activant cette option, tous les ennemis à l'écran sont désintégrés.

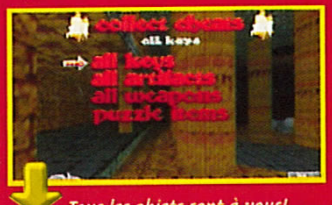
POUR AVOIR LE "HEALTH"
C Gauche, C Haut, C Bas, C Bas rapidement.

La nouvelle option apparue, vous récupérez toute votre énergie.

POUR AVOIR TOUTES LES CLÉS
C Bas, C Haut, C Gauche, C Droite rapidement.

Plus aucune porte ne vous résistera plus.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS
C Haut, C Droite, C Bas, C Haut rapidement.



Tous les objets sont à vous!

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
C Droite, C Haut, C Bas, C Haut rapidement.

Ça va scharcler sec!

POUR AVOIR LES "PUZZLE ITEMS"
C Haut, C Gauche trois fois, C Droite, C Bas, C Bas.

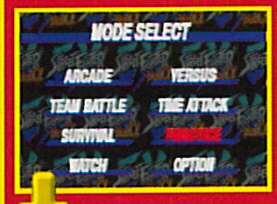
Plus besoin d'aller chercher les objets maintenant!

PLAYSTATION

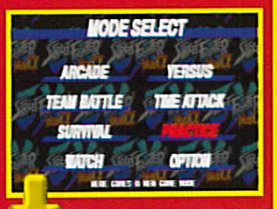
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA (JAP)

"Street-ton-ex-mère-en-short-d'lamort-plus-Alpha" est arrivé. Rien de nouveau, si ce n'est que les sprites ne sont plus en 2D mais en 3D! Ré-vo-lu-tion-nai-re! Bref, ça fait cinq ans que je fais les mêmes Combos et que je vois les mêmes tronches. Mais bon, si ça vous plaît... Un petit code nostalgique vous permettra d'accéder au bonus stage des tonneaux.

POUR AVOIR LE BONUS-STAGE DANS LE MODE PRACTICE
Placez-vous sur le mode Practice appuyez sur Start puis faites: Haut, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut. Si c'est réussi, une inscription apparaît au bas de l'écran.



C'est ici que le tip s'effectue.



L'inscription apparaît.

Le bonus-game aussi.

À vous l'éclate totale!

EXCLUSIF !

LA K7 VIDEO DES JEUX NINTENDO® 64

A DECOUVRIR LE 15 OCTOBRE AVEC

Nintendo® MAGAZINE

Le seul magazine officiel Nintendo

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	299,00
LUCKY LUCKE	399,00
NBA LIVE 97	299,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA	299,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	349,00

• ACTION REPLAY 3	299,00
• MANETTE RHINO	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

ASTERIX	**149,00**
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MARIO KART	199,00
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	129,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**199,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	249,00
NHL 97 (EUR)	249,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00

• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
ROLO THE RESCUE	**99,00**
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TIME KILLER (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**99,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS	
+TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

CDI

CDI 450
+ CARTE VIDEO
+ 1 FILM
1290 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **999 F**

Neo Geo

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
KING OF FIGHTER 97	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN	249,00
WORLD HEROES II	249,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix **2990 F**

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00
KING OF MONSTER 2	199,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	349,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	349,00
ROBO ARMY	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	299,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	399,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Game Gear

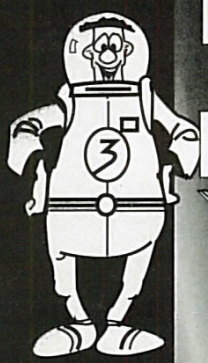
LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU **299,00**



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Playstation

→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT + 150 F de bon d'achat** **1290 F**
→ PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat* **990 F**
→ VOLANT + PEDALIER **449 F**
→ Joystick simulateur de vol **499 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F
** 3 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 369,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 369,00
- MANETTE 99,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 99,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 249,00
- PRISE PERITEL RGB 169,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 269,00

JEUX USA

DARK FORCES 199,00
FINAL FANTASY VII 399,00
INDEPENDANCE DAY 199,00
RALLY CROSS 199,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 2 299,00
BASTARD 299,00
BUG RIDERS 299,00
COBRA 349,00
DRACULA X 399,00
FINAL FIGHT R3 299,00
KING OF FIGHTERS 95 449,00
KOWLOON'S GATE 299,00
MARVEL SUPER HEROES 399,00
ROCKMAN BATTLE CHASE 199,00
SENGOKU MUSOU 499,00
SUPER STREET FIGHTER II 299,00
TIME CRISIS + GUN 199,00
WILD ARMS 199,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
AGENT AMSTRONG 299,00
BEDLAM 349,00
BLACK DOWN 299,00
BUBSY 3D 299,00
BUST A MOVE 3 249,00
BUG RIDERS 299,00
CASTLE VANIA 369,00
COMMAND AND CONQUER + PAD 349,00
CONTRA 299,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK FORCES 299,00
DARK LIGHT DESTRUCTION 369,00
DERBY 2 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DRAGON HEART 299,00
EXHUMED 349,00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 349,00
FATAL FURY 299,00
FIFA SOCCER 97 299,00
FORMULA FORCE 369,00
GRID RUN 299,00
HERCULES 349,00
HEXEN 349,00
INDEPENDANCE DAY 369,00
ISS PRO 369,00
J. MADDEN 98 369,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS 349,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST RESORT 349,00
LEGACY OF KAIN 299,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 349,00
LE THEAL ENFORCER 369,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 349,00
MACHINE HUNTER 369,00
MEGAMAN X3 299,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MONOPOLY 299,00
MONSTER TRUCKS 369,00
MOTO RACER 369,00
NAMCO MUSEUM 4 299,00
NASCAR 98 369,00
NASCAR RACING 349,00
NBA IN THE ZONE 2 299,00
NBA LIVE 97 299,00
NEED FOR SPEED 2 369,00
NHL 98 369,00
NHL HOCKEY 97 299,00
OLYMPIC POWER PLAY 249,00
OVERBLOOD 2 369,00
PANZER GENERAL 349,00
PARAPPLE THE RAPPA 369,00
PERFECT WEAPON 369,00
PFA SOCCER MANAGER 369,00
PGA TOUR 98 369,00
PLAYER MANAGER 349,00
PORSCHE CHALLENGE 299,00
POWER RANGER ZEO 349,00
PSYCHIC FORCE 349,00
RAGE RACER 349,00
RALLY CROSS 299,00
RAPID RACER 349,00
RAVEN PROJECT 249,00
RAY STORM 299,00
RAY TRACER 299,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
RELOADED 249,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE 349,00
RIOT 349,00
ROAD RAGE 349,00
ROSCO MC QUEEN 349,00
SIM CITY 2000 349,00
SOUL BLADE 399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 299,00
STREET FIGHTER ALPHA 2 349,00
SUIKODEN 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SWAGMAN 369,00
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
SYNDICATE WARS 369,00
TEKKEN 2 349,00
TENKA 369,00
TEN PIN ALLEY 349,00
TETRIS PLUS 299,00
TOBAL 1 299,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE 349,00
TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD 369,00
TOSHINDEN 3 349,00
TRANSPORT TYCOON 369,00
VANDAL HEART 349,00
VIRTUAL POOL 96 349,00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WAR GODS 349,00
WRECKING GREW 299,00
WING COMMANDER 4 369,00
WINGOVER 349,00
X COM 2 299,00
XEVIOUS 3D 299,00

Promos

JEUX USA

OFF WORLD INTERCEPTOR 99,00
RAYMAN 99,00

JEUX JAP

CHORO Q 99,00
STAR GLADIATOR 99,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 99,00
TOSHIDEN 3 149,00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 149,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BATTLE SPORT 149,00
BREAK POINT TENNIS 199,00
BURNING ROAD 199,00
BUST A MOVE 2 149,00
CRUSADER NO REMORSE 199,00
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR 99,00
DESCENT 2 199,00
DISRUPTOR 199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE 299,00
FADE TO BLACK 169,00
FIFA 96 149,00
HI OCTANE 99,00
IRON AND BLOOD 149,00
INTERNATIONAL SOCCER DX 199,00
JACK IS BACK 149,00
MAGIC CARPET 149,00
NAMOTEK WARRIOR 199,00
NBA IN THE ZONE 169,00
NBA JAM EXTREME 129,00
NFL QUATERBACK 97 149,00
OLYMPIC SOCCER 199,00
PROJET OVERKILL 199,00
PROJET X2 199,00
RAYMAN 169,00
RETURN FIRE 199,00
ROAD RASH 169,00
SHOCKWAVE 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
STAR GLADIATOR 149,00
TOTAL NBA'96 169,00
TUNEL B1 199,00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 149,00
WWF IN YOUR HOUSE 199,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHA
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **990 F**
Liste des films disponible sur demande **990 F**

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED + GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 **299 F**
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS **149 F**

SI VOUS ACHETEZ UN JEU
- PAD ANALOGIQUE
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS
- MANETTE TURBO

99 F
199 F
259 F
99 F

JEUX JAP

FATAL FURY REAL BOUT + CARTOUCHE 299,00
J LEAGUE VICTORY 97 299,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
MARVEL SUPER HEROES 399,00
OGRE BATTLE 349,00
THUNDER FORCE V 399,00

JEUX EUROPEENS

AMOK 249,00
AREA 51 349,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK LIGHT 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DISCWORLD II 329,00
DRAGON FORCE 329,00
DUKE NUKEN 3D 369,00
FIGHTER MEGAMIX 369,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 369,00
HEXEN 349,00
INDEPENDANCE DAY 369,00
JOHN MADDEN 97 299,00
JOHN MADDEN 98 369,00
KING OF FIGHTE[R 95] 369,00
LAST BRONX
LOST VIKING 2 369,00
MASS DESTRUCTION 349,00
MICROMACHINE 3V 329,00
MORTAL KOMBAT TRIL[OGY] 369,00
NBA LIVE 97 199,00
NIGHT + PAD 399,00
PANDEMONIUM 369,00
RESIDENT EVIL 369,00
SCOR CHER 369,00
SHINNING THE H[OLY ARK] 329,00
SONIC JAM 279,00
SOVIET STRIKE 369,00
SPOT GOES TO HO[LLYWOOD] 249,00
SUPER PUZZLE FI[GHTER] 299,00
SYNDICATE W[ARS] 369,00
TETRIS PLUS 299,00
TOMB RAIDER + PAD 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329,00
WORLD WIDE SOCCER 97 299,00

Promos

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL **69 F**

JEUX JAP

NIGHTS 149,00
VAMPIRE HUNTER 99,00
VICTORY GOAL 96 99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 199,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BATTLE MONSTER 99,00
BREAK POINT TENNIS 149,00
BUBBLE BUBBLE 199,00
BUST A MOVE 2 149,00
CHAOS CONTROL 149,00
CRUSADER NO REMORSE 169,00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149,00
FIFA 96 149,00
FIFA 97 199,00
FRANCK THOMAS BIG HURT 149,00
GALACTIC ATTACK 99,00
HI OCTANE 99,00
IRON MAN 149,00
JACK IS BACK 149,00
JOHN MADDEN 97 199,00
MAGIC CARPET 169,00
MORTAL KOMBAT 2 149,00
NBA JAM EXTREME 149,00
NHL HOCKEY 97 199,00
REVOLUTION X 129,00
RISE 2 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
SPACE HULK 2 199,00
STREET FIGHTER 99,00
VIRTUAL ON 199,00
WESTRLEMANIA 129,00
WWF IN YOUR HOUSE 169,00

JEUX USA

MYST 99,00

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* **999 F**

Nintendo 64

BLAST CORPS 449,00
CLAYFIGHTER 499,00
DOOM 499,00
EXTREME G 499,00
FIFA 64 399,00
F1 POLE POSITION 499,00
HEXEN 499,00
ISS 64 549,00
KILLER INSTINCT GOLD 499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 549,00
MULTIRACING CHAMPION SHIP TEL 499,00
NBA HANGTIME 499,00
PILOT WINGS 64 449,00
STARWARS 499,00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TUROK 499,00
WAVE RACE 64 399,00
WARGOD 3 499,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499,00
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

VOLANT MAD CATZ AVEC KIT DE VIBRATIONS INTEGREES **499 F**
MANETTE **199 F**
MEMORY CARD **99 F**
MEMORY CARD 4X **199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX.

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CB))	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs
Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chè...
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de E...
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLIS...que bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
Prix valables, sauf erreur d'impression, penda... Date de validité : ...../..... Signature
...SPACE 3 VPC -
...IMO.

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

...durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Vampire Savior

Après le succès de Vampire et de Vampire Hunter en arcade comme sur console, Capcom ne pouvait que continuer sur sa lancée. Il nous livre Vampire Savior, le petit dernier de la série.

Capcom est l'un des éditeurs qui croient le plus aux jeux 2D. Et on le comprend, vu le succès que remportent ceux-ci en arcade, sans oublier les produits dérivés. Il faut bien dire que les rares incursions de l'éditeur d'Osaka dans le domaine de la 3D se sont soldées par des échecs. Heureusement amortis, peu ou prou, par la sortie de la Playstation...

C'est dans les vieux pots... (air connu)

Alors que l'on aurait pu croire que ce nouvel épisode tournerait sur la dernière carte 2D (la CPS3), on retrouve aux commandes la traditionnelle CPS2, carte inaugurée par le désormais mythique Super Street Fighter 2.
Mais rassurez-vous, on ne perd guère au change: la carte CPS3 est surtout utilisée pour un surplus de trames d'animation (SF3) et des effets graphiques câblés en hardware.
de toute façon, ce choix est judicieux, car Capcom maîtrise à fond sa CPS2 et, avec Vampire Savior, ça se voit...

Après la quête de Donovan, le Vampire Hunter de l'épisode précédent, on retrouve nos Darkstalkers préférés bien (morts) vivants: Morrigan la succube, Felicia la femme-chat, Galon le loup-garou, Demitri le vampire, Aulbath l'amphibien, Anakaris le demon-pharaon, Zabel le rocker mort-vivant, Lei-Lei la sorcière chinoise et Sasquatch le sasquatch!
Du côté des nouveaux personnages, on trouve une succube plus jeune que Morrigan, Lilith, avec laquelle elle entretient un lien très étrange, une jeune fille abeille nommée Q-Bee, et un petit chaperon rouge (!), la "loveling hunter" du jeu (!!). Quant au boss du jeu, il joue dans la même catégorie puisqu'il est sélectionnable dès le début. Son but est de rendre notre monde meilleur. Meilleur pour qui?

Les petits trucs qui changent tout

Au niveau technique, Vampire Savior propose peu de surprises. Le maniement est aisé, et le son très bien rendu. Bien animé et coloré, l'ensemble reste fidèle au standard Capcon[illegible], et c'est tant mieux, personne [illegible]ne s'en plaindra. Le travail des prog[illegible]grammeurs a surtout porté sur l[illegible]e système de jeu, qui a été profo[illegible]ndément remanié. Voulant él[illegible]iminer les techniques d'anti-je[illegible]u bien connues des joueurs[illegible], Capcom a introduit un nouveau[illegible] concept, "l'impact damage". L[illegible]e joueur est maintenant obligé de [illegible]développer des techniques d'enc[illegible]haînement pour parvenir à touch[illegible]er son adversaire: quelques c[illegible]oups isolés ou des attaques [illegible]répétées à distance ne feront ab[illegible]solument rien à l'ennemi. Chaque [illegible]coup encaissé sans garde n'a [illegible]ura aucun impact s'il n'est p[illegible]as suivi dans les deux dixièmes [illegible]de seconde par une attaque [illegible]por-tante. Une excellente init[illegible]iative!

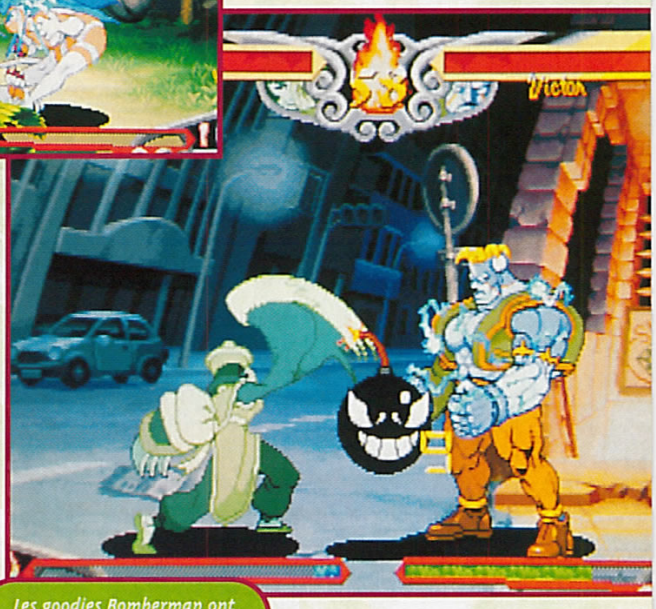
Sasquatch conserve sans conteste le titre de personnage le plus sympa.

Anakaris, c'est le concept de Dahalsim poussé à fond!

Petits joueurs s'ab[illegible]stenir

Les inconditionnels de bo[illegible]oule de feu + Dash arrière ne pou[illegible]rront ici appliquer leur techniqu[illegible]e favorite.
On note également l'appar[illegible]ition d'une nouvelle garde et de[illegible] nouveaux types de Combo[illegible]s (en l'air mais aussi après les Dashes) qui favorisent le jeu offensif. Le système de rounds a été abandonné: plus de temps mort! Par ailleurs, un niveau de barre permet d'utiliser la "Dark Force", laquelle vous permet de vous téléporter dans un monde parallèle afin de décupler vos pouvoirs et de sortir le Super-Combo-de-la-mort-qui-tue (ils ont trop regardé "X-or"...).
Au final, Capcom, sans modifier son concept de base, a trouvé le petit truc qui va obliger les joueurs à changer leurs petites habitudes. Souhaitons-lui tout le succès qu'il mérite!

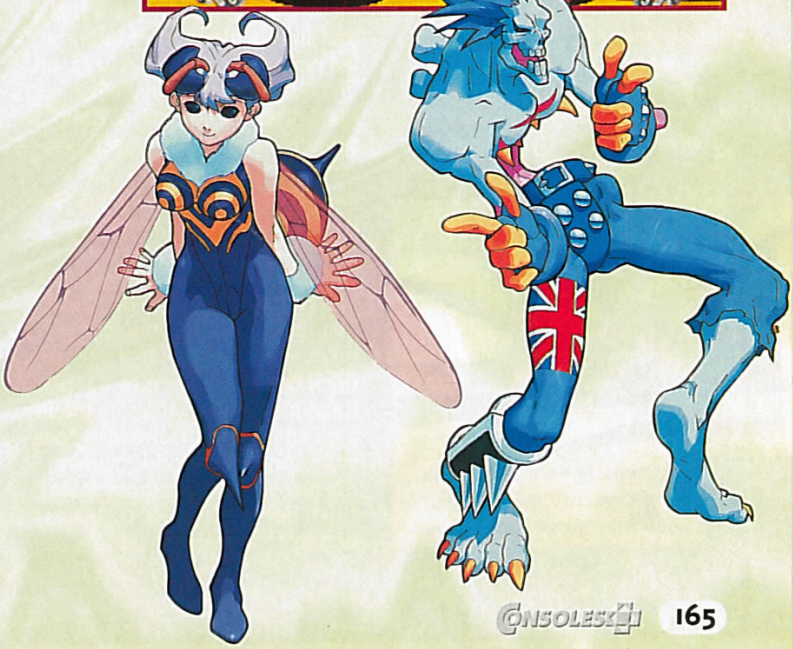
Les nouveaux enchaînements réalisables après un Dash avant sont particulièrement jouissifs.



Les goodies Bomberman ont aussi été exportés en Chine.

Les enchaînements aériens sont particulièrement recherchés.

L'attaque de Q-bee prouve que les morts-vivants sont sensibles aux piqûres d'abeille.



Mère-grand n'aime pas les loups, c'est bien connu!

GO CD CRYO !

C'est pas du jeu !

De jeu vidéo VF, ça existe? Il paraît. En tout cas, en tonnes de CD édités, les descendants des Gaulois et de pas mal d'autres ont un ou deux avions de retard sur Ricains et Nippons (et on en passe pour pas désespérer les chauvins). Sûr que la balance commerciale en prend un coup. Skispasse? on manque de fric, de technique, de dynamisme, de quoi, au fait? Bien sûr, quelques franchouilleries tiennent la route (Infogrames for example). Et on a Cryo. Et Cryo, c'est bo. Putain, que c'est bo! Lost Eden (En route vers l'Enfer en VF?), Chasseur de trésor, L'Arche du Captain Blood (hémoglobine en VF), Hard Boiled (dur trop cuit) nous ont retourné les paupières sur les sourcils: on en mangerait, tellement c'est mimi du Cryo. Médaille d'or du graphisme chiadé, et c'est bien connu, moinsse qu'on a de médailles, et plusse qu'elles sont bouleversifiantes. Et c'est pas tout: ils font des scénar qui tiennent le choc chez Cryo, c'est pas du Goldoraque ou de l'Indépendanssdaille, c'est du cogité, du conceptuel. Y a une histoire, quoi. Bon, bien sûr, c'est un peu toujours la même, mais ça mérite bien une deuxième médaille, pas vrai? Médaille d'or de l'histoire qui ressemble à quelque chose: Cryo. Seul petit souci: de belles démos font-elles des jeux?

Atlantis, le dernier-né de la mère Cryo, est une belle démo avec zolie histoire, pas un jeu.

Pas d'idées pour ID

INDEPENDENCE DAY (Sat/PS Fox Interactive)

Vous avez le droit d'avoir aimé le film... Vous avez le droit d'être américanophile et McDovore. Vous avez le droit de sauter systématiquement sur les produits dérivés (taille-crayon, jeu vidéo ou capote-tatoueuse automatique). Vous avez le droit de vous contenter d'un scénar qui ne reprend qu'une scène du film en question. Vous avez le droit de trouver reposant un décor uniforme (le ventre d'un vaisseau extraterrestre, par exemple). Vous avez le droit d'aimer les shoot bourrinants où la même mission revient à longueur de scrolling: disons détruire des radars aliens pendant que le décor du bas change, on se demande bien pourquoi – mais j'ai pas vu le film – (Washington, Paris, New York...). Vous avez le droit d'a-do-rer les séquences cinématiques, même si elles occupent un petit quart de l'écran et qu'elles sont cruellement pixélisées. Vous avez tous les droits en fait, même celui d'acheter Independence Day, le jeu.

Ça plane pas du tout pour nous

WINGOAAVER ou WING OVER (Playstation - JVC/Virgin)

Dans un futur proche, on va tous s'entretuer, c'est bien connu. Pour accélérer les choses, un esprit éclairé a conçu un tournoi aérien. Voilà pour le scénar si j'ai bien tout compris. Bizarrement, les gladiaviateurs se la jouent pilotes de F1: classement par équipes, par pilotes, mécano, tournoi itinérant, de pays en pays (sans que le décor change!)... C'est donc une sorte de saison de F1 volante de combat. Ce qui explique peut-être que les petits n'avions volent n'importe comment. Pas de mission particulière: du combat, du combat, encore du combat. Jusque-là, pas de quoi s'envoyer en l'air, même à deux (en Link)... Pas de quoi non plus empêcher un junkie du pad normalement constitué de s'envoyer un ou deux voyages aériens... C'est qu'il y a plus grave: décors d'une mocheté agressive, animation déplorable, zicmu en boucle étroite... Un grand pas technologique en arrière, comme dit l'autre.

LA SF COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS LUE !

Glénat

Ce serait dommage de se priver de 30 Millions d'Amis

En vente actuellement chez votre marchand de journaux

RÉVOLUTION MULTI-MEDIA

21 - 23 novembre 97
Paris Expo / Pte de Versailles

LE SALON 97

Voyons ensemble le multimédia dans son ensemble.

Le grand rendez-vous des passionnés de jeux vidéos, **SUPERGAMES** est maintenant au sein de **RÉVOLUTION MULTIMÉDIA.**

Vendredi 21 novembre 97 de 9h30 à 22h
Samedi 22 et dimanche 23 novembre 97
de 9h30 à 19h - Entrée 50 Frs
Informations : www.jawx.com/revolutionmultimedia
Serveur vocal Miller Freeman :
08 36 68 09 29 (2,23 Frs TTC la minute)

un Miller Freeman
A United News & Media company

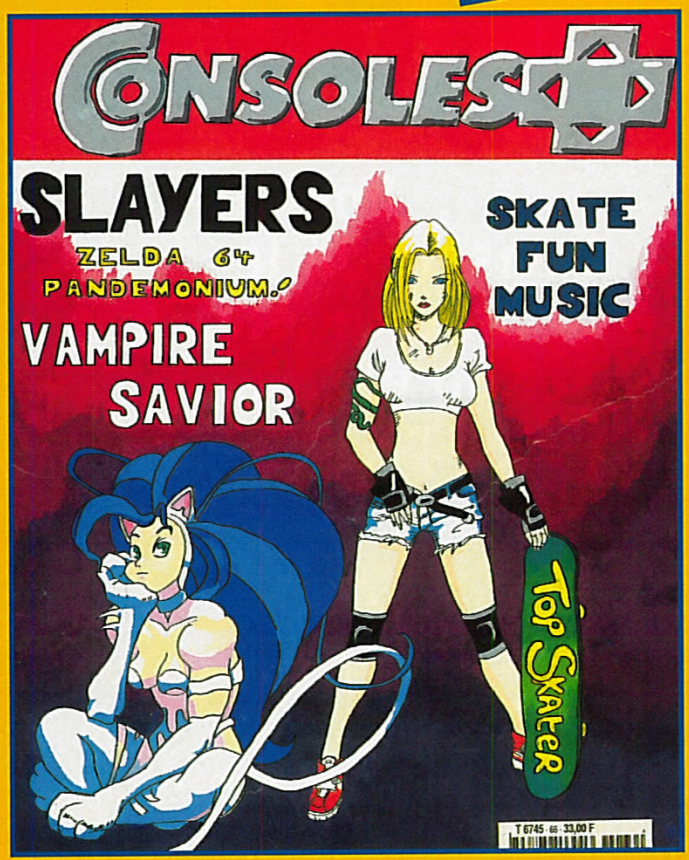
preview.

Je vais me les faire! Les postiers sont devenus fous. C'est à croire qu'ils font exprès chaque matin de déposer sur mon bureau des tonnes et des tonnes de lettres. Faudrait voir à se calmer, messieurs de La Poste! Que vous m'apportiez une ou deux lettres, passe encore, mais là, ça dépasse les bornes! J'ai donc pris des mesures terribles afin de freiner cette avalanche. 1/ Limiter à un le nombre maximum de sac de lettres par jour. 2/ Que les postiers soient de jeunes postières en maillot de bain. 3/ Que ces jeunes filles soient accompagnées d'une trollesse rousse pour mon ami Trollie. 4/ Pas de distribution de courrier le lundi, jour de repos de Bomboy. 5/ Merci et à bientôt. Messieurs de La Poste, vous êtes prévenus.

Bomboy. 6/ Le nain porte quoi.

VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur du mois est une "vainqueuse". C'est la jeune, ravissante, sensuelle, délicieuse, douce, magnifique et tip-top canon Laurie Lenhart qui remporte le grand prix ce mois-ci. Elle est âgée de 18 ans et habite dans la banlieue parisienne. Je ne vous donnerai pas ses mensurations ni son adresse exacte. Je garde précieusement pour moi tous ces renseignements. Comment ça, "égoïste"? Voilà ma puce, ton abonnement commence dès le prochain numéro.



ATTENTION DANGER!

Une lettre bien étrange est parvenue à la rédaction de Consoles+. Il nous a semblé important de la diffuser. Jugez par vous-même.

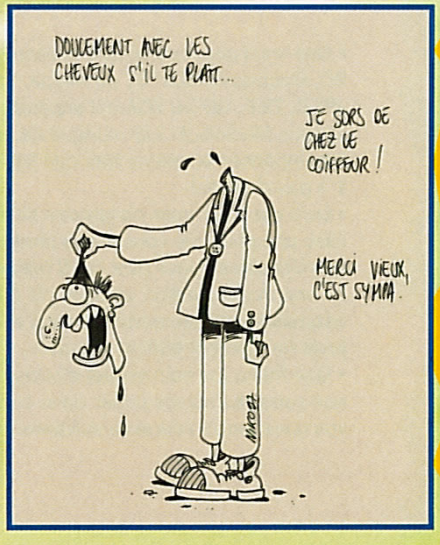
"J'ai 45 ans, et je suis abonné à Consoles+ depuis plus de trois ans. J'ai passé une annonce dans votre numéro de juillet/août 97 pour acheter des jeux Playstation. J'ai reçu de nombreux appels, et notamment celui d'un certain Stéphane de Nanterre-Préfecture qui proposait des jeux neufs et tout récents à 200 francs. Il dit travailler pour un grossiste, qui veut se faire de l'argent en douce, en vendant directement au public dans un hangar. Il propose des Playstation pour 1000 francs + 5 jeux récents + 2 manettes ou la Nintendo 64 + 5 jeux + 2 manettes pour 1 500 francs. Comment résister à une telle offre? J'informe des amis, et je me suis retrouvé avec une commande de 3 Nintendo 64, dont une pour moi. Ce Stéphane me rappelle, sans vouloir me donner son numéro de téléphone, prétextant que son patron ne voulait pas tant que je ne lui aurais rien acheté pour ne pas être dénoncé aux impôts. Samedi 21h30, Stéphane me rappelle en me disant que son patron est d'accord pour me recevoir dimanche 03 août 97 au matin, chez lui et non dans son hangar. Hier matin, je me pointe à Nanterre. Stéphane a quinze minutes de retard. Le jeune homme de 18-20 ans arrive avec un plâtre au pied droit. Il dit que son patron m'attend chez lui. On fait 200 mètres et on entre dans une très belle résidence. On prend un premier ascenseur, puis un couloir et encore un autre ascenseur. À un étage, Stéphane m'indique l'escalier de secours pour vérifier si j'ai bien les 4 500 francs sur moi. Je lui dis que oui, mais il veut voir l'argent, sinon il ne me fait pas rentrer chez son patron. Je compte l'argent devant lui, dans la cage d'escalier. Là, 3 types armés surgissent par l'escalier du dessus et du dessous. Ils me demandent de me mettre à genoux et de leur donner les 4 500 francs, de ne pas bouger et de compter jusqu'à 20. Je suis parti, honteux de m'être laissé avoir de cette façon, comme un gamin, par une bande de gangsters professionnels."

Personne n'est à l'abri d'une arnaque comme celle-ci. Toutes les petites annonces que l'on trouve dans les différents magazines ne sont pas des pièges à kéké,

heureusement. Mais il y a des gredins partout. Un bon conseil quand vous achetez via les petites annonces: vérifiez bien que la personne qui vend le matériel possède un numéro de téléphone. N'envoyez surtout pas d'argent en liquide par la poste et prenez rendez-vous avec celui qui vend le matériel, si c'est possible. Si vous prenez rendez-vous avec cette personne, ne vous y rendez pas seul, amenez un ami (plutôt costaud) ou un parent. Quoi qu'il en soit, la meilleure solution est de payer "contre remboursement": vous payez votre achat directement au postier quand il se présente chez vous. Ainsi, pas de problème, no lézard.

FRANCK PASSE À LA GUILLOTINE

***Q** Franck Guillot, un mec qui a bien sa tête sur les épaules, me demande comment je fais pour ne pas marcher sur ma moustache quand je me promène. Quel déconneur!*



CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

Plus sérieusement, il aimerait savoir quand sortira Fighting Force et si le jeu sera japonais, américain ou européen.

R Salut Francky, ça roule? Fighting Force devrait être disponible à l'heure où tu liras ces lignes. Si tout va bien, et si les dieux sont avec nous, le test devrait être aussi dans ce numéro de Consoles+. Croisons les doigts, mes frères. Et comme c'est une sortie officielle, le jeu sera en Pal.

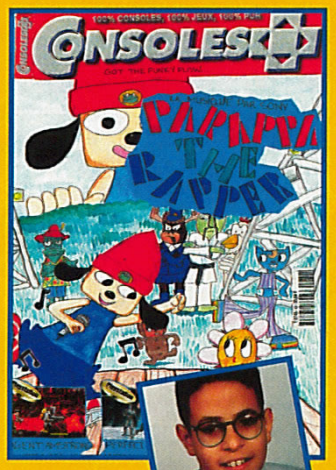
MONSIEUR 64 DÉFENSEUR DU FLNJ

***Q** Monsieur 64 se pose une question essentielle sur le Disc Drive 64: il aimerait savoir si les programmeurs utiliseront une partie de la mémoire des cartouches pour augmenter celle de la console Nintendo 64 (un peu à l'image de la mémoire virtuelle d'un micro). Keum 64 possède une N64 anglaise et se demande si le DD64 français sera compatible avec sa console. Enfin, Tomb Raider et des jeux Square sont-ils prévus sur N64?*

CÉDRIC PRUVEL (BERNIÈRES).

MOUNIR RADI (LIMOGES).

ALEXANDRE ULMANN (DRAVEIL).



ELY BAPTISTA (BOURG-LA-REINE).

NICOLAS HAGUENIER (SAINT-BARTHELEMY-D'ANJOU).

ANISS LITIM (SAINT-DENIS).

R Bonjour Man 64, enchanté de faire votre connaissance. Le Disc Drive 64 est loin d'être disponible en France, et il est difficile de dire ce que les programmeurs feront exactement avec une telle extension. Je doute qu'ils fassent la même opération que sur PC ou Macintosh qui consiste à utiliser une partie du disque dur pour augmenter la taille de la mémoire vive de la console. Tu le sais comme moi, cette opération ralentit considérablement la machine. A oublier, donc!
D'après ce que l'on sait, le Disc Drive disposerait de sa propre mémoire vive, qui, additionnée à celle de la console, conférerait à l'ensemble Nintendo 64/Disc Drive 64 une rapidité optimale.
La console anglaise est identique à la console française. Les jeux français fonctionnent sur les consoles anglaises et inversement. A priori, le Disc Drive 64 français devrait marcher avec une console anglaise. Devant le succès de la Nintendo 64 aux Etats-Unis, des discussions sont actuellement en cours entre Nintendo et Square. L'annonce du Disc Drive 64 devrait donner à Square une bonne raison de produire des jeux sur Nintendo 64. Ouf, enfin une bonne nouvelle! Un épisode de Tomb Raider est effectivement prévu sur N64. Rien n'est certain, mais il devrait se situer entre le premier volet, sorti il y a un an sur Playstation et Saturn, et Tomb Raider 2.
Encore merci pour ton soutien au FLNJ, c'est vraiment très sympa de se sentir aimé.

VINCENT À L'HEURE

Q *Vincent est un jeune lecteur de 12 ans. Pour son anniversaire, ses parents vont lui offrir une Saturn, et il voudrait que je lui indique les trois meilleurs jeux pour cette console. Pas de problème. C'est parti!*

R Salut Vincent. A question courte (j'aime tout ce qui est court), réponse courte. Voici donc mes trois jeux favoris sur la Saturn: Sega Rally (simulation de rallye), Shining the Holy Ark (jeu de rôles) et Fighter Megamix (jeu de baston en 3D). C'est un panel de jeux différents qui sont les plus appréciés dans leur genre. A toi de faire ton choix maintenant. Bye, bye!

POPEYE SENT L'OLIVE

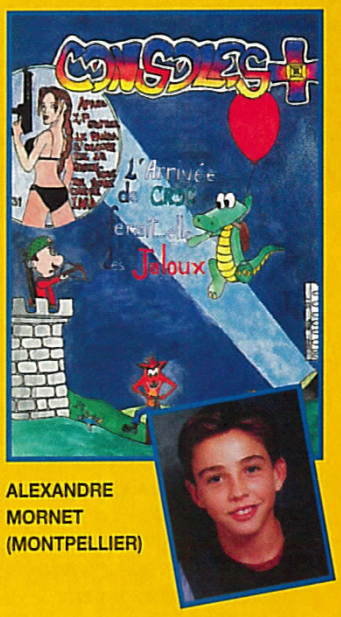
Q *Popeye – ne rigolez pas c'est son vrai prénom – est un petit gars de 15 ans. Alors là, si, je me permets de me marrer! Comparé à mes 134 ans, ce Popeye fait office de marmot. Continuon. Il mesure 1,80 m pour 75 kilos. Bon finalement, je ne rigole pas tant que ça, et puis, à la réflexion, Popeye est un prénom formidable et très mignon. Si, si, vraiment. Popeye veut acheter une 3DO. Il aime les Doom-like, les jeux d'aventure, est un peu fauché et n'aime pas faire les choses comme les autres. Il me demande où il peut trouver une 3DO d'occasion et si c'est un bon choix que de choisir une telle console.*

R Salut Popeye. Heu, dis-moi, c'est quand le jour de ta fête? Parce que, moi, j'ai attentivement cherché sur le calendrier, Popeye c'est pas marqué! Désolé, vieux, mais tu n'es pas sur la liste. Mais puisque tu mesures 1,80 m pour 75 kilos, je ne me moquerai pas. Sage, l'ami, sage. Autant te le dire tout de suite plutôt que de te raconter des sornettes durant des heures: oublie la 3DO! Non seulement elle ne te servira à rien (plus aucun jeu ne sort sur cette bécane), mais en plus elle est moche (ce n'est pas vraiment un argument, mais quand même). Si tu achètes cette console, tu pourras tout juste écouter des CD audio. Pour le même prix, je suis certain que tu trouveras un lecteur de CD audio bien plus intéressant à la Fnac.
Pourquoi ne pas acheter une console Playstation, Saturn ou Nintendo 64? C'est faire comme les autres, mais au moins tu es certain de disposer des jeux que tu aimes: aventure, RPG, Doom-like... Vu le prix de ces consoles (990 francs... bon, mille balles, quoi), l'investissement n'est pas trop astronomique, pas vrai?

YANN SUEUR (LOISON-SOUS-LENS).

RENAUD LEMAIRE (MONTPELLIER).

NICOLAS BLOT (LONGJUMEAU).

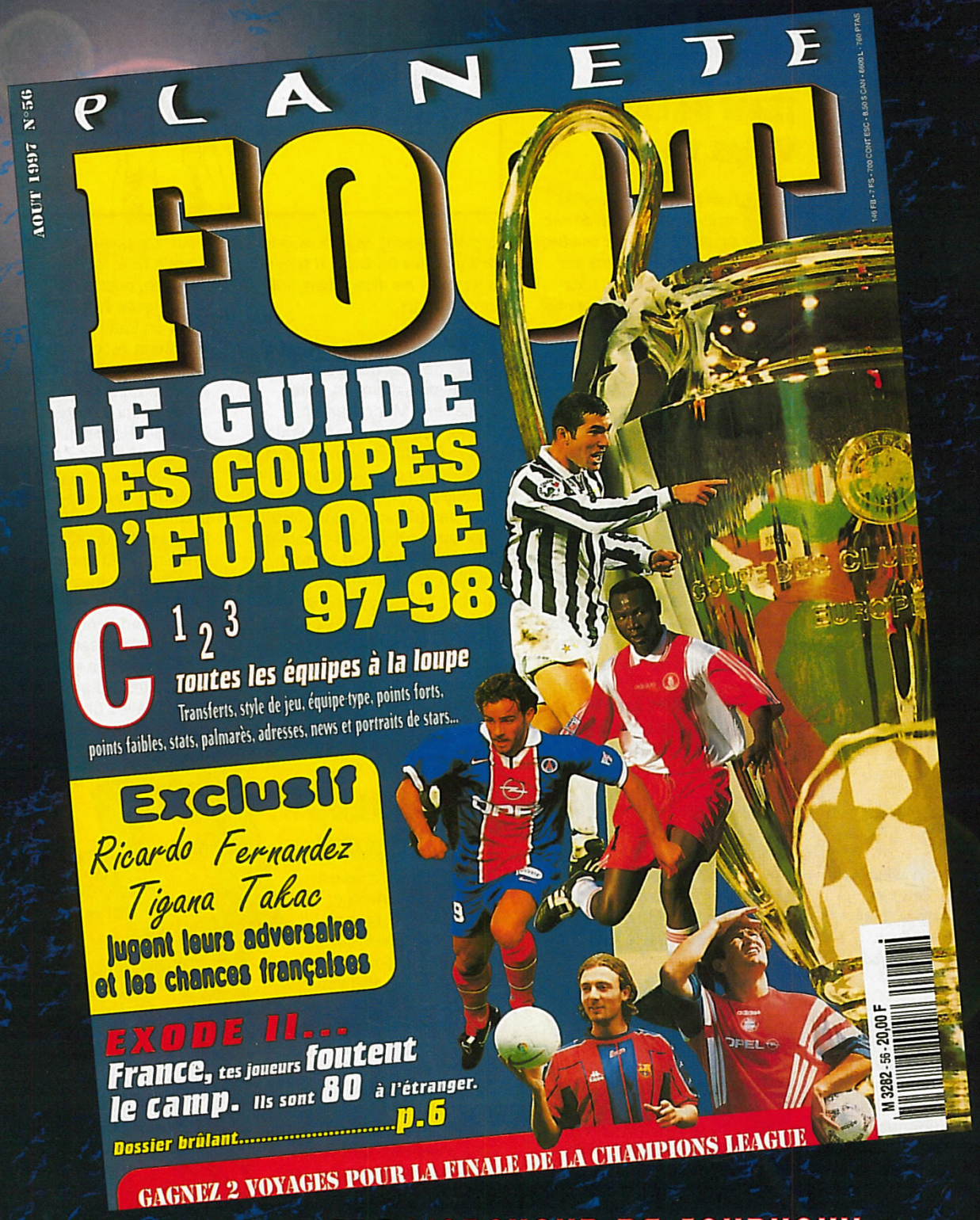


ALEXANDRE MORNET (MONTPELLIER)

N'OUBLIEZ PAS

- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh, Atari ST ou Amiga. Un enregistrement au format JPEG, TIFF, GIF ou TGA est impératif pour qu'on puisse l'ouvrir sur nos Macintosh. Les vainqueurs seront, bien entendu, récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison!
- Qu'il est désormais obligatoire de m'envoyer vos dessins avec une photo de vous. Votre photo dans le journal, il n'y a que Consoles+ pour oser ça! N'hésitez pas à faire des grimaces ou une tronche délire, on aime ça! Pour ceux qui sont moches naturellement, décontractez-vous et respirez un bon coup, c'est juste un moment difficile à passer.
- Que Niiico (un nain bécile) s'occupe de collecter les questions que vous désirez me poser via le courrier électronique. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas@imaginet.

EN VENTE



CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

MINUTE, PAPILLON!

Q *Nicolas Le Papillon, curieux hasard de la nature, habite rue Louis-Le-Nain à Nantes. Je le crois pas, ça! Il possède une Saturn, et me demande si un nouveau volant avec pédalier va sortir pour sa console. Il aimerait aussi savoir pourquoi nous ne testons que très peu de jeux Saturn.*

R Salut Nico. Le mois dernier, nous avons publié les photos de nouveaux accessoires pour les consoles Nintendo 64, Playstation et Saturn. Nous n'avons pas pu vous parler d'un nouveau volant qui était compatible avec les trois consoles (incroyable, n'est-ce pas?), car nous ne l'avons pas reçu à temps. Il existe donc un nouveau volant pour ta console. Renseigne-toi dans les magasins pour connaître son prix de vente. Quant aux tests de jeux sur Saturn, nous nous basons sur l'actualité de cette console. Certains mois sont moins fructueux que d'autres.
De façon générale, nous tâchons de tester tout ce qui sort en import et officiellement chaque mois sur chacune des consoles du marché.

LE ROUTIER EST SYMPA

Q *Baptiste Routier aimerait connaître les dates de sortie officielle de Final Fantasy VII et Tomb Raider 2. Comme je suis dans un bon jour, je lui réponds aussi sec.*

R Salut Baptiste. J'aime ces questions courtes. Final Fantasy VII est attendu en version officielle pour le début du mois de novembre. Tous les textes seront traduits en français, et le jeu sera un peu différent de la version japonaise. En effet, les Japonais sont fervents de combats et la version nippone en contient énormément. Comme les Français sont moins agressifs, le jeu sera donc plus "calme". Merci, car combattre toutes les deux secondes, c'est gonflant! Tomb Raider 2 sort, lui aussi, en version officielle au mois de novembre. Un conseil: économise ton argent de poche, car ces deux jeux sont absolument stupéfiants.

JEAN BALAFOND VOUS PARLE

Q *Jean Ntossui (mais ne te retourne pas) possède une Super Nintendo et voudrait connaître les dates de sortie des prochains jeux. Le pauvre, il va être déçu. Il aimerait savoir quand Secret of Mana 2 verra le jour en français et si Dragon Ball Z 5 sera un jour traduit en français.*

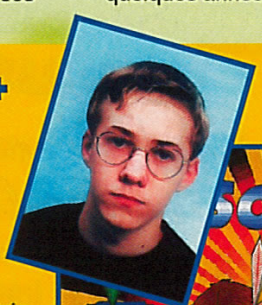
R Salut Jean. Mon pauvre ami, tu vas être bien triste! Secret of Mana 2 (le 3 en version japonaise) ne sortira jamais en version officielle, ni d'ailleurs en version américaine. Square se consacre essentiellement au développement de jeux sur Playstation et boude la Super Nintendo. Aucune chance donc de voir un jour Secret of Mana 2 en version officielle dans notre pays. Dragon Ball Z 5 sur Super Nintendo... Heu, là, je vois pas trop! Il y a tellement eu de version de Dragon Ball sur console que j'en perds mon latin. En tout cas, je doute qu'il y ait un nouveau Dragon Ball Z sur Super Nintendo. L'époque des 16 bits semble bien révolue et Bandai, qui distribue les Dragon Ball Z en France, se consacre uniquement à la Playstation et à la Saturn. Désolé, vieux!

LES OREILLES ET LA QUEUE

Q *Nico souhaite que je réponde à ses questions afin qu'il puisse dormir sur ses deux oreilles. Le pauvre, il n'est pas au bout de ses (mauvaises) surprises. Bref, il me demande de le conseiller sur les jeux de course de la Nintendo 64. Il veut aussi savoir si tous les jeux qui existent aujourd'hui sur cartouche seront un jour adaptés sur Disc Drive 64. Enfin, il termine sa lettre en me demandant si Gia est célibataire.*

R Salut Nico. Parmi la liste de jeux de course que tu m'as envoyée, je te conseillerai Mario Kart 64. Certes, ce n'est pas une vraie course de voitures, mais c'est de loin le jeu le plus amusant de la Nintendo 64. Certains diront qu'il n'est pas très fun quand on y joue tout seul, je suis presque d'accord, mais c'est surtout vrai pour la version japonaise. En effet, la version européenne est bien plus difficile et, chose étonnante, plus rapide également! En mode 150 cm³, par exemple, le jeu est absolument fou et terminer premier chacune des courses n'est pas une mince affaire. C'est à trois, ou mieux encore à quatre, que Mario Kart 64 prend toute sa saveur. C'est un vrai régal, et toute la rédaction le consomme sans modération. Rares seront les jeux sur cartouche à être adaptés un jour sur Disc Drive 64. Pour l'instant, il me semble que seul Zelda 64 sera dans ce cas. Le jeu sur cartouche est attendu pour le premier trimestre 98 au Japon. Par la suite, une version Disc Drive pourrait sortir avec une aventure quelque peu différente. Mais rien n'est encore certain... Seul le temps nous apportera les bonnes réponses. Ark'n chezba ourk! Enfin, Gia n'est plus une jeune fille. Elle partage sa couche avec un homme depuis quelques années maintenant.

CONSOLES+ DÉDICACÉ

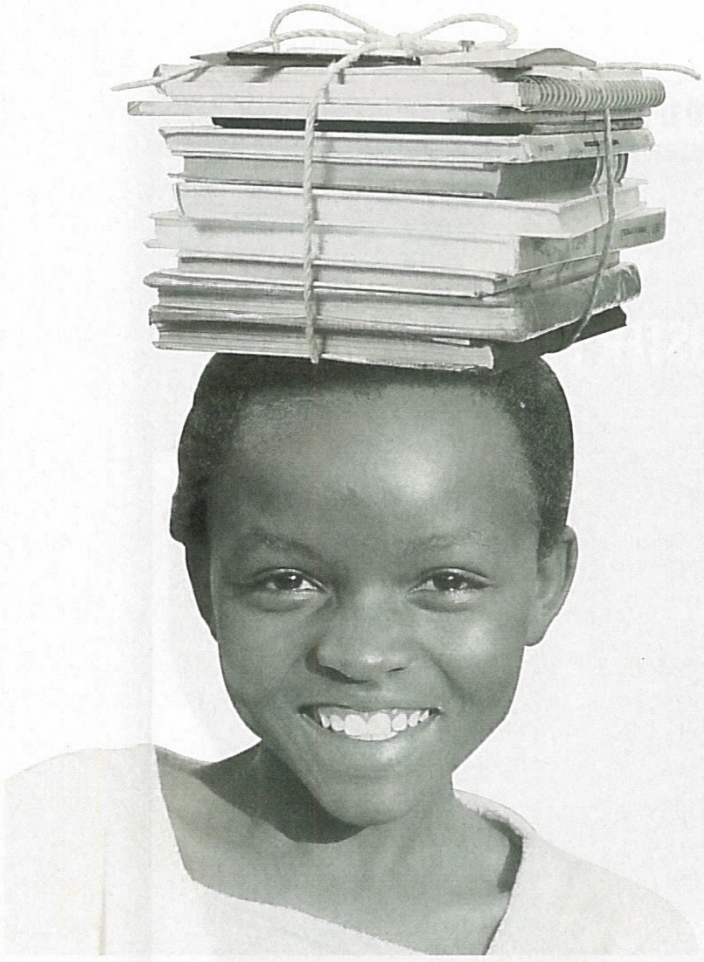


La dédicace du mois est remportée par Arnaud Ogiela, un petit gars de 14 ans. Son dessin est magnifique et il méritait de remporter l'abonnement. Mais comme il est déjà abonné à Consoles+, c'était impossible. Pas de regrets, donc. Tu recevras le numéro 70 de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Un numéro "collector" extrêmement rare, car il n'en existe qu'un par mois! Bravo Arnaud pour ton dessin et continue à nous lire. Bises... heu, pardon: bye (Laurie Lenhart me trouble décidément beaucoup).

Tout le monde en parle mais personne ne le connaît vraiment.

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

CETTE ANNÉE FAISONS TOUT POUR QUE LA RENTRÉE SOIT PARTOUT.



Parrainez un enfant du-bout-du-monde.

Ici, quoi de plus naturel que la rentrée des classes ? Mais là-bas, c'est souvent un rêve inaccessible. Pour que ce rêve se concrétise, vous pouvez aider ces enfants à vivre une vie d'enfant en parrainant l'un d'entre eux avec Aide et Action. Notre action ? La construction d'écoles, mais aussi l'accès à l'eau, la création de cantines, la formation de maîtres, la création de pharmacies, de jardins scolaires… et de toutes les conditions pour une bonne scolarisation. Avec 500 000 enfants scolarisés et 1 300 écoles dans neuf pays, Aide et Action, c'est depuis plus de quinze ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation de ces enfants. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année ! Votre aide ? 100 F par mois, dont 85 F affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

En 1990 et 1995, la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a décerné le Prix Cristal à Aide et Action pour la transparence de son information financière.
Aide et Action est membre du Comité de la charte de déontologie.

POUR 100 F PAR MOIS, PARRAINEZ UN ENFANT DU-BOUT-DU-MONDE

Aide et Action

N° Vert 0800 000 586
APPEL GRATUIT

Bon à découper et envoyer à : Aide et Action - 53, bd de Charonne - 75545 Paris Cedex 11.

❑ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel.

☐ Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de: ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre: ..... F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. CON08

Prénom .....

Nom .....
En majuscules SVP

N° ..... Rue .....

Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville .....

Tél. ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋

Profession (facultatif) .....

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.

DM&B Photos : J.C. Thoret/M. Roulier. Espace offert par le support.

REVENDEURS,
POUR PARAÎTRE DANS LA RUBRIQUE
SHOP IN'
CONTACTEZ VITE
KARINE
01.41.86.16.32

VIDEO GAMES+
117, rue Aristide Briand
16100 COGNAC
Tél : 05 45 82 47 36
Fax : 05 45 36 00 76
VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE JEUX VIDEO, VIDEO CLUB ? VOUS DISPOSEZ D'UN CAPITAL ET D'UN LOCAL ?
JE PEUX VOUS AIDER :
- 10 ans d'expérience
- Pas de franchise
- Lot de K7 vidéo à 50F
- Toutes les news sur PSX - N64 - Saturn
- Connaissance des produits
REPRISE - ECHANGE - NEUF - OCCASION - VPC
VIDEO GAMES+ ne vend que les meilleurs jeux Raystorm - Formula One 97 - V Rally - Warcraft II

VPC SUNRISE VPC
le meilleur spécialiste en jeux vidéo d'import JAP, US.
Saturn
DEAD OR ALIVE 399 F
SILHOUETTE MIRAGE 399 F
STREET FIGHTER COLLECTION 399 F
SUPER ROBOT TAISEN F 449 F
SAMOURAI SPIRIT 4 399 F
etc...
Nintendo 64
WORD SOCCER 3 599 F
BOMBERMAN 64 649 F
GOLDEN EYE US 599 F
LAMBORGINI 64 Tél
YOSHI'S ISLAND Tél
etc...
du choix des prix un service... et surtout des news!
Playstation
BREATH OF FIRE 3 499 F
TACTICS OGRE 499 F
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT 499 F
MARVEL SUPER HEROES 499 F
FINAL FANTASY 7 EN US 479 F
etc....
Neo Géo Cart./CD
K O F 97 Tél.
GRAND CHOIX DE TITRE!
14, rue Messageries
75010 Paris
01.47.70.27.04

REPARATION CONSOLES
PSX QUI SACCADE - ECRAN GB CASSÉ - ETC...
WARE CENTER, LE SPÉCIALISTE DE LA MAINTENANCE SUR CONSOLES :
PSX, GB, SATURN, GAME GEAR, SN, MD, 3DO, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, ETC...
DEVIS GRATUIT SOUS 48 H
(REPARÉE SOUS 10 JOURS APRÈS VOTRE ACCORD)
POUR PLUS D'INFORMATIONS :
WARE CENTER
16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS
TEL : 01 42 52 22 33 - FAX : 01 42 52 97 95
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Transformez votre PLAYSTATION en MULTI STANDARD pour 150 F en fonction du modèle de la PSX

TRY A GAME Auteuil
11, rue Chanez - 75016 PARIS
Reprises - échanges - rachat tout matériel FRANCAIS - IMPORT
01.40.71.60.61
VPC Playstation Occasion*
FIFA 96 - FADE TO BLACK 79
EXTREME GAME - ALIEN TRILOGY 99
AIR COMBAT - BURNING ROAD 129
LOMAX - RAIDEN PROJECT 149
PORSCHE CHALLENGE - FORMULA 1 199
SUIKODEN - VANDAL HEARTS 229
SIM CITY 2000 - PLAYER MANAGER 249
WING COMMANDER IV 249
ISS PRO - SOUL BLADE 269
V RALLY - RALLY CROSS 279
WARCRAFT II - FORMULA 97 279
Etc... Etc... Etc...
SERVICE TECHNIQUE PSX
Réparation, multistandard, reprise consoles H.S.
Toutes les NEWS PC et occaz* à partir de 39F
Toutes les NEWS SATURN et occaz* à partir de 79 F
Toutes les NEWS N 64 exemple occaz* N 64
MARIO 64/FIFA 64 279
STAR WAR/TUROK 349
STAR FOX 64 399
BLAST CORPS/DOOM 64 399
ISS 64/KILLER INSTINCT 449
MRC/GOLDEN EYES 499
*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles
Occaz MD, NES, SNE, GB, GG, NEO CD, NEO CART etc...
En Octobre TRY A GAME Auteuil vous offre (pour 1F) un animal virtuel à partir de 750 F de jeux d'occasion achetés sur PSX - SATURN - MD - SNE même payés avec vos anciens jeux !!!

16 bis, rue d'Odessa
75014 Paris
RED SUN
Tél : 01 43 20 71 73
Fax /VPC : 01 43 20 72 13
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI : de 11h à 20h et .... LE DIMANCHE : de 13h à 19h !!
JAPANIMATION - JEUX VIDEO
REPRISE - ECHANGE - VENTE
SATURN - PLAYSTATION - NINTENDO 64 - NEO GEO CD
SEGA SATURN
News Import :
Robot Taisen F - new!
Sleep Stope Sliders - Tél!
Samurai Spirits IV - new!
Street fighter Coll. - new!
Best Of Import :
Marvel S. Heroes
Bio Hazard
Thunderforce V
Last Bronx
Slayers
Langrisser IV
Occasion:
Enemy zero - 299F
Tengai makyo - 299F
Kof' 96 - 299F
PLAYSTATION
News Import :
Cool Boarders 2 - new!
Front Mission 2 - new!
Breath Of Fire III - new!
Street Fighter coll. - new!
Best Of Import :
Dragon Ball Final Bout
Rockman X4
Langrisser I & II
Metal Slug
Street Fighter ex
Gunbullet
Occasion:
Here's adventure - 299F
Hercule's - 349F
Final Fantaisy VII - 329F
NINTENDO 64
News Import :
J-League 1997 - Tél!
J-League Dynamite Soccer 64 - new
Best Of import :
Goldeneye
Goemon 64
Mario 64 - new!
NEO GEO CD
coming soon :
The king of Fighter's 97
Et bien d'autres titres à partir de 89 F ..... Saturn - Playstation - Super Famicom - Neo Geo CD
Playstation occaz jap + 2 pads : 999 F - NEO GEO CD + 1 jeu : 749 F - Saturn jap + 1 jeu : 799 F
Tarifs selon disponibilités !
JEUX D'ARCADE DISPO : STREET FIGHTER III - THE KING OF FIGHTERS '97
Magazines japonais : Gamest, saturn Fan, Playstation mag., Gametest moks Kof' 97, weekly Famitsu ...
Et toujours le rayon japanimation : Figurines St seiya, cd's music, art books, mangas, posters, ramicards, K7 vidéo, Cdrom érotiques etc...
K7 VIDEO EROTIQUE : ANIME MANGA GIRLS ! 129 F compil' d'animés érotiques (Sailor Moon, Ranma_ etc...)

LES JOUEURS D'ABORD
LE FUN EN PLUS !
VIDEOCAZ GAMES
OUVERTURE PROCHAINE à Morlaix 02.98.62.66.59
VIDEOCAZ GAMES achète, vend et échange tout jeux vidéo, consoles et accessoires neufs ou occasion aux meilleurs prix.
VIDEOCAZ GAMES des prix, des services, des conseils...
MAGASINS OU PARTICULIERS,
vous avez un projet ?
Contactez-nous, nous pouvons vous aider :
Tél : 02 99 71 23 36 - Fax : 02 99 71 29 91
St NAZAIRE 47, av. de la République 02 40 22 70 70
REDON 14, rue Notre Dame Tél : 02 99 71 23 36 Fax : 02 99 71 29 91
CHATEAUBRIANT 5, rue Aristide Briand 02 40 81 82 21
LE MANS 2, rue de la Barillerie 02 43 24 19 45
LA ROCHE/YON 2, rue de la Fayette 02 51 62 14 18
PONTIVY 2, rue du Tribunal 02 97 25 52 72

GENIALGAMES
Place du Calvaire - 76500 Elbeuf
Tél : 02 35 78 63 26
LES MEILLEURES REPRISES PAR CORRESPONDANCE
PLAYSTATION - SATURN - NINTENDO 64 - PC CD ROM
ACHAT - VENTE - ECHANGE
EXCEPTIONNEL !
1 emploi du temps scolaire offert
pour toute commande.
Offre valable jusqu'au 15 novembre, dans la limite du stock disponible

PETITES ANNONCES

CONSOLES+
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 01 41 86 16 96
Fax pub : 01 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher, Lionel Barcilon
Maquette
Création maquette
Catherine Verchère
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Bernard Rougeot, Christophe Georgieff
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (Kagotani San), correspondant permanent au Japon, Tiburce, Jean-Loup Bouteau, Sébastien Le Charpentier (Cheub), François Garnier (le Panda), Fabrice Collin, Vincent Le Leurch, Maxime Roure (Switch), Philippe Karakasyan, Douglas Alves, Gia-Dinh To, Ze Killer.
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent tél. 04 78 62 65 10
Marketing
Anne-Sophie Bouvattier 01 41 86 16 45
Assistante : Annie Perbal
01 41 86 17 55
Fabrication
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap•alpha
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)
Directeur commercial
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.
Editeur locataire-gérant : EMPPS. **Siège social :** 150, rue Galliéni, 92100 Boulogne.
SA, P-DG : Keith Marriot.
Principal actionnaire : EMAP France.
Propriétaire : Sté EM-IMAGES.
P-DG et directeur de la publication Keith Marriot
n° commission paritaire : 73201
Dépôt légal : mai 1997
Photocomposition, montage : Euronumérique
Photogravure : EPS, PPDL
Couverture : EPS
Imprimeries : BV Roto, Tremblay-en-France (93), Imaye, Laval (53)
Distribution : Transport Presse
Département Diffusion
Directeur délégué : Pierre Christophe
Directeur des Ventes France/Export : Annie Baron
Trade Marketing : Marlène Reux
Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse
150, rue Galliéni
92514 Boulogne Cedex
Téléphone Vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23
Terminal ordinateur E 76

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD 1994

VENTE ANCIENS NUMÉROS

Les anciens numéros sont en vente tous les jours de 13 heures à 16 heures, à l'accueil EMAP ALPHA, au,

150, rue Galliéni, 92100 Boulogne.

Toutefois, afin de mieux vous servir, il est préférable de téléphoner avant de vous déplacer pour savoir si les numéros demandés sont disponibles.

Té. : 01 41 86 16 00.

VENTES

PLAYSTATION

Vds PS PAL/MTSC + pad. + MC + joystick + 5 jx, px à déb. **Julien THIRY, 25, rue de la Charmille, 57530 Les Etangs. Tél. : 03.87.64.04.50.**

Vds jx PSX Fifa 97, px : 190 F. **Didier CARON, 19, rue de Villejuif, 94320 Thiais. Tél. : 01.46.80.59.56.**

Vds jx PSX pal Orig. de 100 F à 70 port comp. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 04.78.45.00.29.**

Vds PS + 2 jx + 2 man., px : 990 F ou éch. ctre N64 FR + 1 jeu. **Gary CASTANET, 14, place de la Frette, 78360 Montesson. Tél. : 01.30.71.66.46.**

Vds PSX + Rally + SF1 + Fifa 96 + 2 man. + mem. px : 1 300 F. **Omar BOUMAALHOUR, 14, rue des Pins, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 03.28.21.73.73.**

Vds PSX + 2 pads + souris + 10 jx + 6 CD démos, px : 3 000 F à déb. **Florent MOAREAU, 103, av. de Stalingrad, 95100 Argenteuil. Tél. : 01.34.10.27.41.**

Vds jx + 2 man. + Mem. card + 8 jx, px : 2 500 F. **Didier CHAUVEAU, 100, av. Ledru-Rollin, 94170 Le Perreux. Tél. : 01.43.24.49.32.**

Vds PS, MC ; px : 600 F. V-Rally Wozo 97 ou Sstrike, px : 200 F. **Laurent OSYNA, La Chatelle, 73800 Sainte-Hélène-du-Lac. Tél. : 04.79.72.90.89.**

Vds Tekken 2, Suikoden Die, Hard Trilogy, etc... tbe. **Stéphane SUPIOT, 2, allée Maurice-Tourneur, 44100 Nantes. Tél. : 02.40.40.92.06.**

V. Rally Little hig Adventure, px : 300. **Olivier CHEVILLON, 22 bis, av. Jean-Jaurès, 78580 Maule.**

Vds PSX + 12 jx + MC + 3 man. tbe, px : 2 200 F. **Cédric COLLET, 4, chemin du Merlan, La Citadelle, 13014 Marseille. Tél. : 04.91.67.07.85.**

Vds Resident Evil (200 F), Alien Trilogy (175 F), Discworld (150 F). **Stéphane BONDUEL, 2, rue Philippe-Paget, 78380 Bougival. Tél. : 01.39.18.27.64.**

Vds Volant Playstation Ation neuf, px : 350 F + port. **Jérôme REYNAUD, Le Maupas, 38410 Uriage.**

SATURN

Vds Saturn + 12 jx, px : 2 500 F. **Anthony ZUKORSKI, 19, route de Cernay, 45360 Saint-Firmin-sur-Loire. Tél. : 02.38.31.38.86.**

Vds Saturn + man. + virtua copr. + Gun + WWS 97 + Braider, px : 1 000 F le tt. **Maxime CARPENTIER, 29, rue de Mousseaux, 36000 Châteauroux. Tél. : 02.54.60.13.62.**

Vds Saturn + man. + 1 CD démo + Tomb Raider, px : 1 500 F. **Kilian MIRHIL, Bresoto, 27350 Routot. Tél. : 02.32.42.44.90.**

Vds Sat + 1 pad. + World wide Soccer 97 + tbe, px : 790 F. **Raphaël VALLADARES, 60, A Rue de l'Escrebieux, 59128 Flers. Tél. : 03.27.96.87.60.**

Vds neo geo + 7 jx, px : 1 300 F. Sat : jx Kof 95 200 F, Day : 188 F. **Savath NIHOTPRASA, 127, Crs du Médoc, res. Côte d'ARgent, Esc. B, 33000 Bordeaux. Tél. : 05.56.50.74.47.**

Vds jx SNIN — Sat -Playstation, tbe de 100 à 280F. **Emmanuel COUTOURIDES, 26, rue du Général-Gras, 82200 Moissac. Tél. : 05.63.04.35.21.**

Vds Saturn + 2 pads + 7 jx, px : 2 400 à déb. **Yann GANDOUIN, 40, rue des Côteaux, 45460 Les Bordes. Tél. : 02.38.35.59.64.**

Vds jx Sat : D. Drag 2 (USA), px : 190 F Gran. C : 50 F (Jap). **Alexander CHEVALIER, 73, rue Eugène-Jacquet, 59700 Marcq-en-Barœuil. Tél. : 03.20.98.95.29.**

Vds Saturn + Daytona + Thor 2 + Panzer Dragoon, px : 1 000 F. **Guillaume PRUVOST, 1, rue Eléonore-Boyer, 60300 Chamant. Tél. : 03.44.53.21.26.**

Vds Saturn + Gun + Volant + 9 jx, px : 2 000 F. **Emmanuel BEGUIER, 12, rue des Prés-Lorets, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 01.43.94.29.85.**

Vds Sat + 6 jx (Tomb Raider) + Arcade Racer + mem. 1 600 F. **Cyril TISOPULOT, 32, rue de la Paix, 69500 Bron. Tél. : 04.78.78.04.88.**

Vds Saturn + 10 jx + 3 man. + Memory : tbe, px : 2 000 F à déb. **Fabien LE DORTZ, 4, Rés. Mozart, 95500 Gonesse. Tél. : 01.39.87.58.51.**

Vds jx PS et SAT de 150 F à 220 F pce : Final Fantasy 7, etc. **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.**

DIVERS

Vds GG + loupe + prise + protection + 9 jx neufs, px : 500 F. **Laurent GARCIA, 173, rue Albert, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 01.48.80.60.28.**

Vds Game Gear + loupe + 2 jx : Colums, Dracula : 550 F. **Kalifa AMM, 29, rue Condeau, 31200 Toulouse. Tél. : 05.61.23.67.22.**

Vds Mega CD + MD + 4 pad + 17 jx (Group Zero), px : 4 000 F. **Xavier LOZINGUEZ, La Chapelle-Agnon, 63590 Cunlhat. Tél. : 04.73.72.26.45.**

Vds Game Boy tbe + 25 jx + accessoires au prix fou de 900 F. **David BENKOEL, 4, rue Saint-Hubert, 78120 Rambouillet. Tél. : 01.30.41.74.84.**

SUPER NINTENDO

Vds SNIN + 2 pads + souris + 9 jx, tbe, px : 800 F. **Loïc PICHOT, 1 impasse de la Marotte, 27220 Evreux. Tél. : 02.32.37.86.31.**

Vds S. NIN + 6 jx + man., px : 850 F. Ech. jx PSX. **Jérôme ORY, 7, rue de Toul, 54170 Germiny. Tél. : 03.83.52.78.42.**

Vds Jx Snin (VF & VUS) 30 F à 70 F. ou les 10 jx : 400 F. **Yann TISSIER, 2, allée de Pornic, 78310 Maurepas. Tél. : 01.30.51.91.72.**

Vds Snin + 2 man. souris + 4 jx, px : intéressant. **Julien BRUNQUIER, Mas Petit-Sans-Abri, 13280 Moules. Tél. : 03.90.98.33.87.**

Vds Snin + 10 jx + 3 man. + Super GB, px : 800 F. **Michaël ZAKARIAN, Parc Kalliste, bât G, 31 chemin de la Bigotte, 13015 Marseille. Tél. : 04.91.65.62.79.**

Vds jx SNIN nbx de 100 F à 150 F. **Louis VANAROIS, 115, rue Omer-Ollivier, 59930 La Chapelle-d'Armentières. Tél. : 03.20.35.18.46.**

Vds Super NES + 2 jx, px : 400 F. **Rachid BOUCHIBA, 40, rue du Roi-René, 49250 La Ménitré. Tél. : 02.41.45.62.43.**

Vds SNES + jeux + 2 pads de 250 F et 8 jx : Sim City, Iss, etc. dès 80 F. **Dylan BARON, 167, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : 01.40.31.03.44.**

Vds 4 jx Snin Cobiz : 250 F DKC : 175 F, Stennis : 65 F, Basket : 80. **Guillaume CAILLE, 50, av. du Général-de-Gaulle, 24100 Bergerac. Tél. : 05.53.58.15.40.**

Vds Snin + 13 jx tbe + 3 man. + Md + 2 jx tbe + 2 man, px : 1 000 F. **Kamil BENETIERE, 70, rue des Aqueducs, 69005 Lyon. Tél. : 04.78.25.96.94.**

Vds Snin + 2 pad + 10 jx + Super GB + 2 jx, px : 1 800 F. **Christophe EON-CAILLOT, 1, rue du Porche, 89330 Saint-Julien-du-Sault. Tél. : 03.86.63.22.46.**

Vds jx Worms sur SNES, px : 130 F. **Florian PICARD, 5, rue des Cordeliers, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez. Tél. : 02.51.54.45.66.**

Vds Snin + tbe + 3 jx (Nba Jam II) + 2 pads : 650 F à déb. **François MEAR, 27, rue du Champs-Clos, 35650 Le Rheu. Tél. : 02.99.60.73.38.**

Vds SN + 2 pad + 13 jx (DKI 3 Zelda etc.) + adapt., px : 1 600 F. **Grégory PARIS, Le Mas des Pins, 572 bd Corniche, 06250 Mougins. Tél. : 04.93.90.87.09.**

Vds Snin + DKC 2 et 3 + Jim + Zool, px : 600 F, res. + 2 pad lot ou sép. **Glenn BOUGUENNEC, Bat. Lois, 29800 La Roche-Maurice. Tél. : 02.98.20.41.50.**

Vds Snin + 1 pad + 4 jx, px : 549 F. **NATALELLI Kim, La Grange-Verte, 84750 Viens. Tél. : 04.90.75.21.91.**

Vds Saturn (1 man.) + Snin (2 man.) avec SF2, px : 1 000 F. **Jean-Loïc LE GOFF, 3, place Pascal Clos de l'Yssieux, 95270 Chaumontel. Tél. : 01.34.71.28.64.**

Vds Snin + 20 jx (SF2 Turbo, MorioKart, Starfox) + adapt. SGB. **Thomas SUTTON, 17, av. Guy-Mocquet, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : 01.69.04.68.37.**

ACHATS

Ach. jx 3 DO. **José MORENO, 30, rue Allendé, 62119 Dourges. Tél. : 03.21.49.36.13.**

Ach. éch. Final F4 et Tobal Noy Jap avec CD démo FF7. **Ludovic LEFEBVRE, 46, rue Guynemer, 62200 Boulogne-sur-Mer.**

Ach. Snin USA à bon px. **Vincent MALLIET, 18, chemin de Chelles, Rés. Descartes, 77270 Villeparisis. Tél. : 01.64.27.81.49.**

Ach. pas cher NEC CD-Room (Duo-R ou Autres) + jx. **Djamel RABAHI, 4, av. des Marronniers, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 01.48.46.51.75.**

Ach., éch., jx NEC : Mexer, PcKid 3, Drac. X, Gate o. Th; Rayxan 3... **Gaël RUILLET, 1, place du Champ-de-Foire, 49390 Vernoil. Tél. : 02.41.51.55.79.**

Ach. Figurine Chevalier du Zodiaque et leurs armures. **Sylvestre GALLON, Collège Lucien-Gachon, 63590 Cunlhat. Tél. : 04.73.72.24.51.**

Ach. jx Aventures et Rôles sur PC Engine et Megadrive. **Pierre ZADOK, 144, avenue Ch. Elysées, 75008 Paris. Tél. : 06.07.80.82.87.**

Ach. fig. Armures Saint-Seiya (Chevaliers d'Or) complet à bon px. **Sylvain RAMNOU. Tél. : 02.99.62.48.91.**

Ach. jx Final Fight sur MCD : 100 F. **Samuel DERISBOURG, 72, Grande-Rue, 62310 Fruges. Tél. : 03.21.47.96.63.**

Ach. Neo Geo pas chère ou éch. ctre jx PSX ou PS. **Thomas PERRIER, 19, allée des Maraquines, 69230 Saint-Genislaval. Tél. : 04.72.39.96.08.**

ECHANGES

Ech. sur PSX Legacy of Kain ctre Suikoden. **Teddy VALENTIN, 75, allée de la Rose-des-Vents, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 04.42.05.04.41.**

Vds sur N64 star Wars ctre Turok ou Pilotwings 64. **Stéphane BRACK, 15, av. du Général-de-Gaulle, 77330 Ozoir-la-Ferrière.**

Ech. 3 DO + 5 jx + ctre neo geo ou Duo R ou saturn. **Alexis GARAVARYAN, 2, rue Scamdicci, 93500 Pantin. Tél. : 01.48.46.01.66.**

Ech. jx PX Tobal n° 1 The D. ctre résident Evil 1. **Jean-Léon GIRARD, 73210, rte de la Fortune-Aimé. Tél. : 04.79.09.79.52.**

Ech. Andretti Racing sur PSX, ctre Suikoden ou Fifa 96. **Thomas SOURDEY, 2, rue Croix-de-l'Epine, 39380 La Loye. Tél. : 03.84.81.56.90.**

Ech. ou vds jx PSX Fifa 97, Chevalier Baph, px : 200 F. **Julien LAFOND, Les Granges, 24250 La Roque-Gageac. Tél. : 05.53.31.23.16.**

Ech. Saturn + adapt. Fran/Jap + 5 jx (Last Branx) ctre Nint. 64 + 2 jx. **Yannick HUCHARD, 61, av. du Bontemps, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : 01.34.20.03.95.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 69

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM : |_|_|_|

30 CONSOLES N.64 BIT À GAGNER

en appelant le

08 36 69 42 52*

Chaque jour = 1 chance de gagner

1 console N.64 bit
et 1 jeu N.64 bit
chaque jour

création activ pollen

POUR LA BELGIQUE COMPOSEZ LE 0900 27 641

Règle du jeu déposé chez Maître Caillot - *coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn
Remboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 65.000 Francs - Conformément à la loi informatique et liberté [num. 78-7 du 06/01/78] vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. [KIKOO production RCS 412796633]

TBWA

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

constat amiable d'accident autom...

Ne constitue pas une reconnaissance de responsabilité, mais un relevé des identités et des faits, servant à l'accélération du règlement

1. date de l'accident: 26/09/97 — heure
2. lieu (pays, n° dépt, localité): FRANCE
3. blessés: non ☒
4. dégâts matériels autres qu'aux véhicules A et B: non ☒ — oui ☐ *
5. témoins noms, adresses et tél. (à souligner s'il s'agit d'un passager de A ou B)

véhicule A

6. assuré souscripteur (voir attest. d'assur.)
Nom (majusc.) DRAVET
Prénom Laurent
Adresse (rue et n°) 123 rue Bréguet
Localité (et c. postal) 75011 PARIS
N° tél. (de 9 h. à 17 h.) 07 47 12 12 12
L'Assuré peut-il récupérer la T.V.A. afférente au véhicule? non ☒ — oui ☐

7. véhicule
Marque, type FORMULE 1 A
N° d'immatr. (ou de moteur)

8. sté d'assurance
PEPIN ASSURANCES.
N° de contrat 09 12 29 353 B 76
Agence (ou bureau ou courtier) PARIS (75011)
58 rue du Garlaban.
N° de carte verte (Pour les étrangers)
Attest. ou carte verte } valable jusqu'au
Les dégâts matériels du véhicule sont-ils assurés? non ☐ — oui ☒

9. conducteur (voir permis de conduire)
Nom (majusc.) DRAVET
Prénom Laurent
Adresse 123 rue Bréguet
Permis de conduire n° 08794 8768
catégorie (A, B, ...) A délivré par B.D.R.
le 23/02/94 au
permis valable du
(Pour les catégories C, C1, D, E, F et les taxis)

10. Indiquer par une flèche (→) le point de choc initial

11. dégâts apparents
Train arrière.
Chassis.

14. observations Le Véhicule B s'est brusquement déporté vers la gauche au moment où je ... un dépassement.

véhicule B

6. assuré souscripteur (voir attest. d'assur.)
Nom (majusc.) ORLIAC
Prénom AXEL
Adresse (rue et n°) 75 rue DAVAL
Localité (et c. postal) 75011 PARIS
N° tél. (de 9 h. à 17 h.) 07 58 10 10 10
L'Assuré peut-il récupérer la T.V.A. afférente au véhicule? non ☒ — oui ☐

7. véhicule
Marque, type Formule 1 B
N° d'immatr. (ou du moteur)

8. sté d'assurance
CARTON ASSURANCES
N° de contrat 18 11 38135429
Agence (ou bureau ou courtier) PARIS
30 rue de Bessenay 75012
N° de carte verte (Pour les étrangers)
Attest. ou carte verte } valable jusqu'au
Les dégâts matériels du véhicule sont-ils assurés? non ☐ — oui ☒

9. conducteur (voir permis de conduire)
Nom (majusc.) ORLIAC
Prénom AXEL
Adresse 75 rue DAVAL
Permis de conduire n° 08 912 2563
catégorie (A, B, ...) A délivré par Rhône
le 27 09 91 au
permis valable du
(Pour les catégories C, C1, D, E, F et les taxis)

10. Indiquer par une flèche (→) le point de choc initial

11. dégâts apparents
AILERON et TRAIN AVANT

14. observations Emporté par la vitesse, le véhicule A a forcé le passage par la gauche.

12. circonstances

Mettre une croix (x) dans chacune des cases utiles pour préciser le croquis.

1	en stationnement	1
2	quittait un stationnement	2
3	prenait un stationnement	3
4	sortait d'un parking, d'un lieu privé, d'un chemin de terre	4
5	s'engageait dans un parking, un lieu privé, un chemin de terre	5
6	s'engageait sur une place à sens giratoire	6
7	roulait sur une place à sens giratoire	7
8	heurtait l'arrière de l'autre véhicule qui roulait dans le même sens et sur la même file	8
9	roulait dans le même sens et sur une file différente	9
10	changeait de file	10
11	doublait	11
12	virait à droite	12
13	virait à gauche	13
14	reculait	14
15	empiétait sur la partie de chaussée réservée à la circulation en sens inverse	15
16	venait de droite (dans un carrefour)	16
17	n'avait pas observé un signal de priorité	17

2 ← indiquer le nombre de cases marquées d'une croix

13. croquis de l'accident

Préciser : 1. le tracé des voies - 2. la direction (par des flèches) des véhicules A, B - 3. leur position au moment du choc - 4. les signaux routiers - 5. le nom des rues (ou routes).

COURBE DES STANDS.

15. signature des conducteurs
A — B

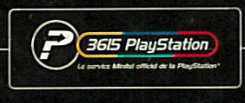
Ne rien modifier au constat après les signatures et la séparation des exemplaires des 2 conducteurs.

Voir déclaration de l'Assuré au verso

...dégâts matériels autres qu'aux ...identité, d'adresse, etc.

FORMULA 1 97. A DEUX, C'EST ENCORE PLUS RÉALISTE.

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).



© Psygnosis limited. Tous droits réservés. Sous license par Formula One Administration Limited. Psygnosis, le logo Psygnosis et Formula 1 sont des marques déposées par Psygnosis Limited.